
CLUB
Nintendo
Conoce a:
Pokémon Crystal
Mario Kart Super Circuit
MegaMan Xtreme 2
Konami Krazy Racers
Tips de:
Conker's Bad Fur Day
Castlevania
-Circle of The Moon-
SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República de Panamá 3635 San Isidro
Telef. (511)441-2948 Fax: (511)442-9747
0 37634 13138
EDIC. 09


SUPER
STREET FIGHTER II
E. HONDA
C·L·U·B
Nintendo





Incluye poster de Super Street Fighter II Turbo Revival

Este es el rombo de agosto



Te tenemos un análisis de la nueva versión de Pokémon que es una actualización de las versiones Gold y Silver, cuenta con muchos elementos nuevos como el Enigma de los Pokémon Unown y nuevos retos.



Conoce la nueva aventura de Mega Man en donde también podrás controlar a Zero además de contar con enemigos de los juegos que salieron para el Super Nintendo. Lógicamente el Dr. Light no podía dejar fuera a su amigo al igual que una gran variedad de aliados y enemigos.



El gran éxito de Super Nintendo llega al Game Boy Advance. Lo mejor de todo es que combina los elementos del clásico de SNES y lo mejor de la versión de N64, con muchísimos poderes y más de veinte pistas.

ISSN 0188-7610

Año X #9 Septiembre 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Contreras Urruchúa
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
A.R. Panteón
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy/Spot/Adeleine
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Eduardo Michelsen
DIRECTOR DE FINANZAS
Sergio Carrera Dávila
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
José R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE DE PUBLICIDAD
Beatriz Pizarro

Año 10 # 9, Revista mensual, Septiembre 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. (DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**. No. 10/9 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: suscteIevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.

Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

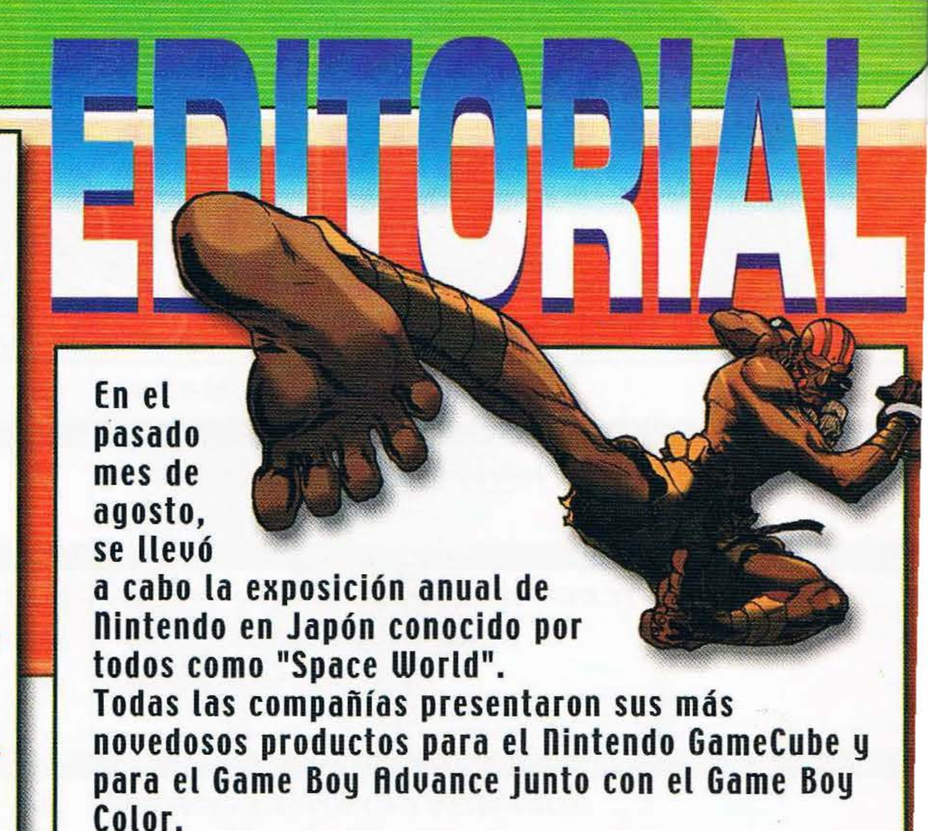
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Conus, Gerente de Ventas: María de los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F., Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #9
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000



EDITORIAL

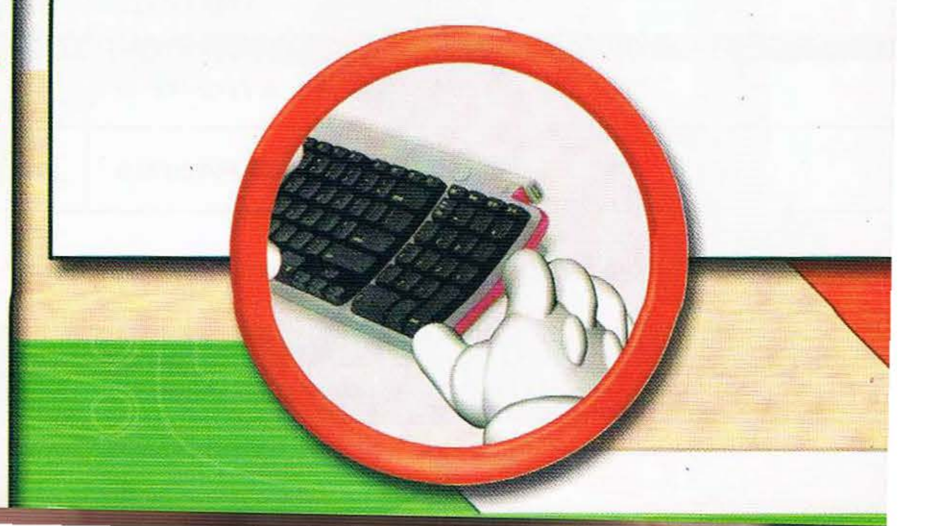
En el pasado mes de agosto, se llevó a cabo la exposición anual de Nintendo en Japón conocido por todos como "Space World".

Todas las compañías presentaron sus más novedosos productos para el Nintendo GameCube y para el Game Boy Advance junto con el Game Boy Color.

Este mes es uno de los más importantes para toda la industria gracias a que el NGC sale a la venta en Japón junto con Luigi's Mansion, Super Smash Brothers: Melee, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, entre otras sorpresas que aún están por venir.

Esperamos tenerte muchísimo más información del NGC para Octubre y ya tener impresiones más concretas de estos juegos junto con detalles de los periféricos, así como el intercambio de información entre el NGC y el GBA.

Ya solamente faltan dos meses para disfrutar totalmente de las gracias del NGC y todos en la redacción hemos empezado una cuenta regresiva para no perdernos el momento en el que las tiendas se llenen de consumidores, así que te recomendamos estar muy pendiente.



DR. MARIO

Hola Amigos de Latinoamérica: les envío un cordial saludo desde Colombia y me gustaría hacer las siguientes preguntas y opiniones:
-¿Los juegos del GameCube tienen protección para no ser "Quemados" (Pirateados)?
-Me encontré un juego de SNES llamado "Mario's Time Machine". ¿Este juego en realidad existe o sólo es otro de esos juegos "Falsos"?
-Hablando de tan viejo sistema, ¿Podrían darme algunos trucos de "Bikers Mice From Mars"?
-¿Qué tal si hacen el museo de... ¡Mario!? Sería del agrado de muchos.
-Digimon apesta
Y cuidado no me la publican... ¡AH! Y no son unos cobardes.

Julián Andrés Marulanda
FUSILMON
Manizales, Colombia

Saludos hasta Colombia y a todos nuestros hermanos de habla hispana.
En estos tiempos la piratería se ha puesto muy gruesa, recordamos que desde que los asiáticos comenzaron a hacer copias de los juegos del Famicom en simples tarjetas con pasta, la industria se puso bastante inquieta, con lo de los discos la cosa se puso peor ya que en todos lados encuentras puestos ambulantes que venden esta clase de copias y tan baratas son, que en verdad esto ya es algo muy común. Debes de ponerte a pensar que los piratas no están mandando dinero a las compañías y genios que han elaborado los juegos, por lo que si seguimos así, el día de mañana no habrá grandes compañías que inviertan una gran cantidad de dinero para hacer juegos de calidad y lógicamente dejarían de existir licencias tan buenas como Mario, Zelda, Megaman, Street Fighter, Castlevania, Contra, entre muchísimos otros ya que simplemente el negocio ya no sería costeable y las ganancias muy bajas. Lo que debemos hacer es apoyar a las compañías para que sigan invirtiendo en juegos y sagas de calidad en vez de comprar piratería y hacer que la industria decaiga. ¿A poco quieres que todos hagan consolas, pero que los juegos sean hechos por puros novatos sin experiencia?... Estamos seguros que no.
En los mercados y la red hay muchísimos juegos crackeados o que gente con mucha paciencia le ha metido mano al código del juego, pero Mario's Time Machine sí salió a la venta en nuestro continente para el SNES y fue un arreglo especial entre Nintendo y Software Toolworks para hacer juegos meramente infantiles.
Gracias al tamaño y seguramente con la codificación de los juegos del NGC, va a pasar bastante tiempo para que puedan copiar o hacer un emulador para los títulos de este sistema.
Ya pasamos tu sugerencia a los Mariados.
¿Museo de Mario? Sería demasiado extenso (muchísimo más que el de éste número), tal vez en el futuro salga algún número especial.
Lo hemos jugado y se nota a leguas que no tienen la experiencia que tienen Game Freaks, Creatures y Nintendo.
No es necesario que nos amenaces, ni halagues para tomar tus cartas en cuenta, sólo es cuestión de que las hagan interesantes para todos nosotros quienes leemos la revista (aún en la redacción se lee y revisa cada número).

Crack de Zelda DX

LA LELLENDA DE LA CERDA Ed. Charnego DX TM
(1999) CHRONO

Esta es una muestra de lo que han llegado a hacer.

¿Qué tal amigos de Club Nintendo, es la primera vez que les escribo y soy un fan de su revista y por eso quisiera decirles que hicieran un especial de Zelda y también preguntarles si va a haber un juego de Zelda para el GBA y cuál es el precio del sistema junto con el del cable Link.
Se despide de ustedes su lector número (el que sea) 1.
Adiós.
PD: El dibujo es para la Galería y la carta para el Dr. Mario.

José Angel Trejo Dorantes
Zacatecas, México

Tenemos buenas noticias para ti y todos los fans de Zelda y Link, ya estamos trabajando en un número enteramente dedicado a la gran saga creada por Shigeru Miyamoto, con arte, tips, bugs y comentarios para todos los juegos que han salido

para cada uno de los sistemas de Nintendo. Esperamos que esté listo para finales de año y que sea del agrado de todos.
El precio del Game Boy Advance es de 99 USD (Dólares Americanos) y existe un paquete en el que viene el sistema junto con el Cable Link, pero es mejor que cheques con un distribuidor autorizado cerca de ti.
PD: La carta ya está aquí y el dibujo ya lo pasamos a la Galería.

♦

Soy Javier y les escribo desde Chile.
Les quiero decir que me llevé una gran sorpresa cuando me enteré que Club Nintendo ya no era Chilena (desde que la conocí pensé que era de aquí) y les quiero perdir que me digan qué fue lo que pasó porque los agentes secretos Ace, Ryo y Spot siempre nos contestaban nuestras preguntas y me gustaría saber si ellos siguen trabajando para nuestra revista.
Otra pregunta que les tengo es que si salió a la venta el juego de Kirby's Dreamland 3 para el NES en el mercado Americano.
¿Me pueden ayudar? Se los agradecería muchísimo.

Javier Cárdenas
Santiago de Chile, Chile

Para empezar, tu carta esta fechada con el 22 de Abril del 2001, no sabemos por qué tardó tanto en llegar a nuestras manos, pero aún así te pedimos una disculpa.



Uno de los mejores juegos del NES con un héroe sin igual.

Desde hace casi diez años, nuestra revista Club Nintendo ha sido una publicación Mexicana y distribuida a todos los países de habla hispana, sin embargo en algunos de los países se llegó a editar un poco, sobre todo con lo que respecta a las cartas e inquietudes locales (como esta sección). Lo más probable es que Ace y Ryo sigan por allá en Chile, pero Spot es total y orgullosamente Mexicano.
El juego de Kirby's Adventures si salió en América para el NES, pero el Kirby's DreamLand 3 salió para el Super NES.
Esperamos que sea suficiente para ti y que la respuesta no llegue tan tarde como tu carta.

♦

Hola amigos de Club Nintendo.
Quiero felicitarlos por el excelente trabajo que han hecho con la revista y sus nuevas secciones.
Yo soy de un pueblo de Oaxaca y aquí todos los domingos llega un vendedor con videojuegos y el pasado trajo el Game Boy Advance, pero lo trajo a un precio muy elevado. Según leí en la revista, el sistema costaría alrededor de 100 USD y a como me lo venden casi me podría comprar un ¡¡GameCube!!
Mi papá va a México cada 15 días y cada vez que voy con él me compra un cartucho de N64, pero ahí donde los compro solamente venden cartuchos y no consolas. ¿Me podrían dar una dirección de los vendedores de Nintendo?

Uriel Tapia Sevilla
Oaxaca, México

Como siempre, el precio que te damos es un aproximado ya que aparte de ser en Dólares Americanos, lógicamente es el precio al que se vende el producto en Estados Unidos, más no en el resto de América.
Te sugerimos que busques alguna tienda cerca de ti y que cheques si es que tiene la etiqueta con la leyenda "Importado por Gamela México", así tendrás la seguridad de que es original y que así ayudarás a que la industria siga creciendo.
Si necesitas la dirección de una tienda en la ciudad de México, el Taller de Luigi es tu mejor opción: Serapio Rendón #125 Col. San Rafael.

♦

Querido Dr. Mario, es la segunda vez que les escribo para hacerles unas cuantas preguntas sobre el SNES.
1.- ¿Por qué si hay un juego para el Game Boy de Pokémon, no hay uno para el SNES?
2.- ¿Por qué ya no fabrican juegos para el SNES?
3.- ¿Cuál es el mejor juego de RPG para el SNES?
4.- ¿Cuántos juegos de Zelda hay para el SNES y cuál es el mejor?
Se despide de ustedes:

Gustavo Betanzos Ramírez
Edo. de Méx., México

Como muchos de nosotros sabemos, el Super Nintendo tuvo un abrupto final, y aunque el sistema aún tenía demasiado potencial, las compañías se comenzaron a enfocar en las nuevas plataformas como el Nintendo 64. Cuando Pokémon salió a la venta, el SNES ya tenía tiempo que no recibía ninguna clase de apoyo, y de hecho la principal idea del juego era la del enfrentamiento de entrenadores sin ver los comandos ajenos, por lo que el Game Boy se prestó perfectamente para esto dado a que es el sistema portá-



Un juego de la serie que simplemente llegó para quedarse.

til más vendido de todos los tiempos.
Con respecto al mejor RPG para este sistema, no hay mejor que "Super Mario RPG", ya que las mejores compañías se unieron para formar esta extraordinaria aventura.
Por último, solamente existe un Zelda para el SNES y es "The Legend of Zelda: A Link to the Past".

¿Qué creen? Les presumo que ya me compré mi Game Boy Advance y está delicioso, me lo estoy comiendo con galletas de Mario Advance.
Oigan, que mala onda son, yo también estoy ansioso porque llegue el Nintendo GameCube, pero esta consola viene a matar al Nintendo 64, a darle el golpe final al Super Nintendo y a extinguir por siempre al Virtual Boy y al NES. Pero ustedes y muchos video-jugadores le están pagando muy mal a la primera de las consolas caseras que utilizó gráficas en tercera dimensión. Yo creo que por lo menos un número especial de su revista dedicada al N64 con todo lo bueno que se ha hecho para este sistema. Creo que ninguno de sus seguidores rechazaría tal número.

Luis Carlos Galván Díaz de León
RYU
México, D.F.

Provecho, que te sienten bien las galletas.
Sí, todos estamos súper ansiosos por la llegada del Nintendo GameCube, pero eso no significa que nos olvidaremos para siempre del resto de sistemas que han salido para deleite de todos nosotros, los fanáticos video-jugadores. Disculpa que te corrijamos un poco pero el primer sistema de videojuegos caseros que utilizó verdaderos gráficos en 3D fue precisamente el 3DO de Panasonic, después le siguió el PSX de Sony, y ya para entonces salió el Nintendo 64.
Tal vez saquemos algún número especial de todos los trucos del N64 como lo hicimos hace tiempo con el NES y SNES, lo tomaremos en cuenta.

Mario Advance



Mario Advance es todo un deleite para llevar.

¡Hola a todos en Club Nintendo! Los felicito mucho por lo que han logrado con nuestra revista y han hecho un trabajo tan extraordinario que la revista ha llegado a convertirse en la favorita de muchísimos video-jugadores. Espero que sigan así. Después de las muy merecidas felicitaciones, les tengo unos comentarios:
1) Me gustaría saber si le podrían dedicar un especial a la gran serie de Zelda como el especial de Pokémon, pero de las aventuras de Link y así dar los trucos más importantes y algunos Tips.
2) ¿Por qué últimamente no sale la sección de Super Wario? Aunque a veces me cae mal (no me odies Wario) siento que sería bueno que regresara.
3) ¿No hay cheats en algún juego de Zelda? Si los hay, díganmelos.

Jesús Ricardo Chávez Vega
Baja California, México

Gracias por las flores, hacemos todo lo posible para que nuestra revista sea placentera y útil para todos.
Como ya le contestamos a José Angel, ya estamos trabajando en el especial de Zelda con todo lo que nos pides, así que sé un poco paciente ya que no tardaremos demasiado.
La verdad es que Super Wario anda en unas inmerecidísimas vacaciones completamente pagadas. ¿A dónde anda? La verdad es que no se ha reportado con nosotros, de hecho estamos pensando muy seriamente en finiquitarlo por holgazán y poco profesional... Esperamos que si llega a leer esto, se comunique con nosotros ya que ni una postal nos ha enviado.

Qué tal amigos de Club Nintendo. Les escribo para comunicarles que yo soy una chavita de 13 años y tengo el N64 pero al jugar los títulos que tiene, siento que los personajes de la mayoría de ellos son más apropiados para chavos que para chavas, por tal motivo quisiera que por favor me dijeran del nombre de algunos juegos más apropiados para nosotras.
Otra cosa que quiero preguntarles es como se llama el adaptador del juego de Donkey Kong 64 y saber si es el único que necesita dicho adaptador.
Me despido de ustedes esperando su respuesta.

Yadira Rubí Medina Garza
Tamaulipas, México

Así es Yadira, hay muchos juegos que van más enfocados a los varones que para las damitas, aunque por lo general son los de deportes o autos, ya que existe una gran variedad de títulos para que elijas el que más te guste. Como ejemplo podemos poner juegos de Mario, Zelda, Banjo, Kirby, entre muchísimos otros que te brindan aventuras muy generales sin discriminar a las mujeres, así que no desesperes y prueba todos los que puedas y decidas cuales son los que más te gustan.
El adaptador del que hablas se

Mario Party 3



Los juegos de Nintendo son para toda la familia.

llama Expansion Pak y DK64 no es el único título que necesita de este accesorio, hay otros que también lo requieren para jugarlo como Zelda: Majora's Mask, mientras que hay otros que puede que lo usen si es que lo tienes como el Star Wars: Battle for Naboo.

♦

Yo la verdad no soy nada partícipe de las glorias de Nintendo. Hace muchos años, con el SNES, estaba totalmente de acuerdo con ustedes de que era el mejor sistema de videojuegos en el planeta ya que la competencia era verdaderamente torpe para seleccionar sus juegos, además las versiones del SNES siempre eran mejores que en cualquier otro sistema. Pero con la salida del PlayStation de Sony, vino ha hacer la competencia más seria ya que muchos de los juegos que estaban destinados para el N64, mejor se iban con Sony por tener la opción de meter cinemas en FMV que impactan mucho más que los cinemas en tiempo real del N64, además los juegos de Play son mas largos y tienen más opciones.
Con el GameCube, Nintendo nuevamente se queda atrás ya que el PlayStation 2 y hasta el X-Box de Microsoft generan más millones de polígonos en pantalla y ya ven lo que Konami está haciendo con Metal Gear y Silent Hill, no creo que sean tan ciegos como para seguir diciendo que Nintendo es lo mejor, admás de que los discos del NGC solamente utilizan 1.5 Gigas de información mientras que los demás utilizan discos de 7 Gigas.
Espero que tengan argumentos suficientes como para contestarme en cualquiera de sus secciones.

Juan Marcos Barragán
México, D.F.

Nuestra intención no es la de convencer a nadie de nada, lo que siempre hemos motivado es que ustedes mismos decidan qué es lo mejor para ustedes. Si quieres datos, aquí te van: el PS2 puede genera alrededor de 80 millones de polígonos en pantalla, el X-Box crea alrededor de 100, pero nunca te han dicho que todas estas cifras son de polígonos sin textura, ambientaciones, fuentes de luz ni comportamientos... ¿De qué te sirve ver tantos millones de líneas?, los juegos de vectores ya tienen mucho que pasaron de moda. El Nintendo GameCube puede generar 40 millones de polígonos con todo esto que mencionamos sin ningún problema con un frame rate de 60 imágenes por segundo, todo el tiempo con imágenes de alta resolución.
¿Sabes cuántos Banjo-Tooie cabrían en un disco del NGC? Casi 24, además con toda la experiencia que tienen las compañías que han producido juegos para el N64 en compresión de datos, estamos seguros de que hay una diferencia galáctica entre los milagros que tenían que hacer para que el juego cupiera en el cartucho, del cual ya no tendrán que limitarse. Además hasta ahora la gran mayoría de juegos en DVD para el PS2 únicamente utilizan un poco más del Giga con todo y cinemas, así que no le vemos demasiado problema para diseñar un buen juego con 1.5 Gigas.
Aún así, quien en verdad decide si un juego es bueno, malo regular o simplemente un desperdicio somos nosotros, todos los que nos consideramos video-jugadores, además debes recordar que todos tenemos diferentes gustos. Nosotros jugamos de todo, pero lamentablemente las estadísticas lo dicen todo, los títulos Multiplayer son los que más se venden y Nintendo sabe muy bien cómo hacerlos.

Luigi's Mansion

Luigi's Mansion volvió a deslumbrar en el último Space World en Japón.

♦

Muchas felicidades a todos los que laboran en la revista.
¿Alguna vez han notado cuánto tiempo llevan en esto? ¡¡¡Ya van a cumplir 10 AÑOS!!!
Espero que hagan un verdadero fieston y que puedan hacer algo por nosotros que vivimos en el interior de la República.
Echenle ganas y espero que sigan haciendo las cosas como siempre por muchos años más.
¡¡¡Suerte!!!

José Luis Medina Ortega
Guerrero, México

Sí, han sido años de arduo trabajo y dedicación para brindarte la mejor y más oportuna información.
Tenemos muchos planes en mente para este décimo aniversario, pero esperemos concretar algo lo suficientemente bueno para ti y todos nuestros amigos de nuestro país.
Nos fascinaría poder hacer algo para el resto de nuestros hermanos hipanos, ojalá y podamos darnos de menos una vuelta para visitarlos.

♦

Te agradecemos tu punto de vista y preferencia. Esperamos que este número sea de tu entero agrado y te recordamos nuestra dirección para que nos envíes todas las cartas que quieras junto con tus dibujos y opiniones a:

Hamburgo #10 Primer Piso
Colonia Juárez
C.P. 06600
México D.F.

♦

Los correos electrónicos a:
clubnin@nintendo.com.mx

♦

Y no dejes de visitar:
www.nintendo.com.mx



C·L·U·B
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
ORACLE OF
AGES™

NUESTRA PORTADA



Miles de juegos vienen, otros tantos se van, pero pocos permanecen a lo largo del tiempo y la saga de Street Fighter perdurará mientras el género de peleas exista.

Con todas las ventajas y múltiples posibilidades que ofrece el Game Boy Advance, Capcom ha decidido hacer una serie de re-makes o refritos pero con mucho mayor calidad de la que nunca llegaron a pensar y verdaderamente lo han hecho de maravilla.

Super Street Fighter II Turbo Revival es en verdad una remasterización de lo que en las arcadias se llegó a conocer como Super Street Fighter II Turbo, el Revival viene para revivir los gratos momentos que todos pasamos al jugar este título en los locales y farmacias más cercanas a nuestros hogares.

Con todos los detalles que puede desplegar el sistema de 32-Bits, el juego se ve de lujo, y aunque no tiene los escenarios de la versión original, hicieron unos nuevos para darle frescura al juego y llamar más la atención.

Los mejores y más aguerridos peleadores de todos los tiempos toman cita en el torneo más importante a nivel mundial, el de Street Fighter. Dieciseis personajes hacen su reaparición para patear y golpear a todos los oponentes que osen cruzarse en el camino.



RYU

El legendario guerrero campeón del primer torneo viene a defender su corona. Con su gran fuerza y agilidad ya es todo un ícono de la misma compañía.

KEN

El viejo amigo y compañero de Ryu quiere probar sus nuevas técnicas con él y el torneo es el pretexto indicado para que sus puños se encuentren nuevamente.

BLANKA

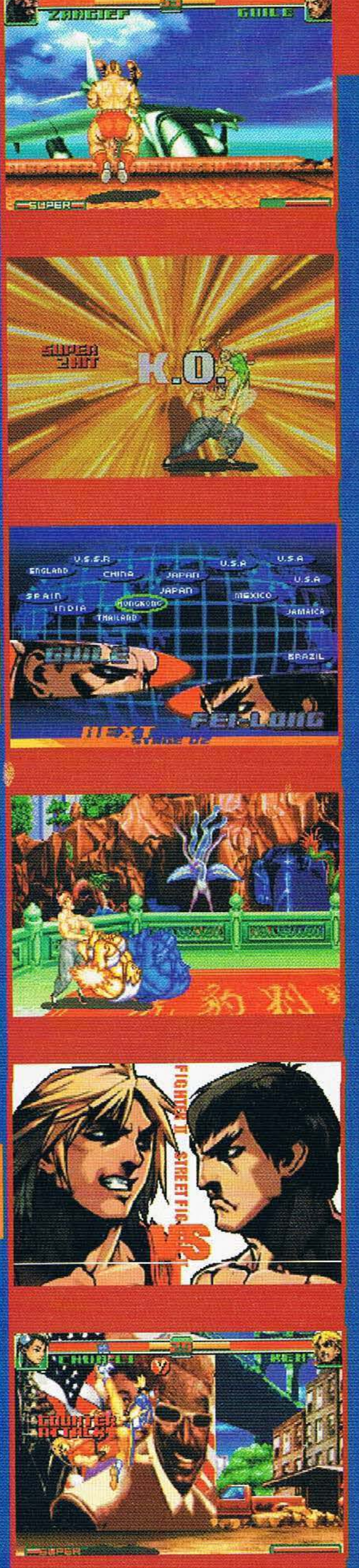
Esta criatura del Brasil viene para probar que la ley de la jungla lo acompaña. Aunque se sabe que se entrenó con las bestias salvajes de la espesa selva amazónica, entró al torneo para encontrarse a sí mismo.

CHUN LI

La espía china que trabaja directamente para la INTERPOL entra al torneo en busca del asesino de su padre, el cual se presume que es M. Bison.

E. HONDA

El gran luchador de Sumo quiere demostrar que este deporte nacional de Japón no es teatro y que cuenta con la fuerza y coraje necesario para ganar este importante torneo.



GUILE

Hace algunos años su mejor amigo, Charlie, fue asesinado por el mismo M. Visón. Guile entra al torneo en busca de venganza y marcar la ley de "Ojo por Ojo, Diente por Diente".

ZANGUIEF

El camarada Zanguief es convocado por el gobierno de la disuelta URSS para recordarle al mundo la gloria de los soviéticos y que cuentan con la fuerza y poder como para conquistar el mundo.

DHALSIM

El maestro yoga más importante de la India quiere mostrarle a los habitantes del planeta que la meditación y la concentración son más poderosas que los músculos y las armas.

T. HAWK



El indio mexicano quiere probar que en su país se dan los verdaderos hombres y que también pueden sobresalir en todo lo que se propongan. Luchando por la preservación del medio ambiente, entra al torneo para que su voz sea escuchada.

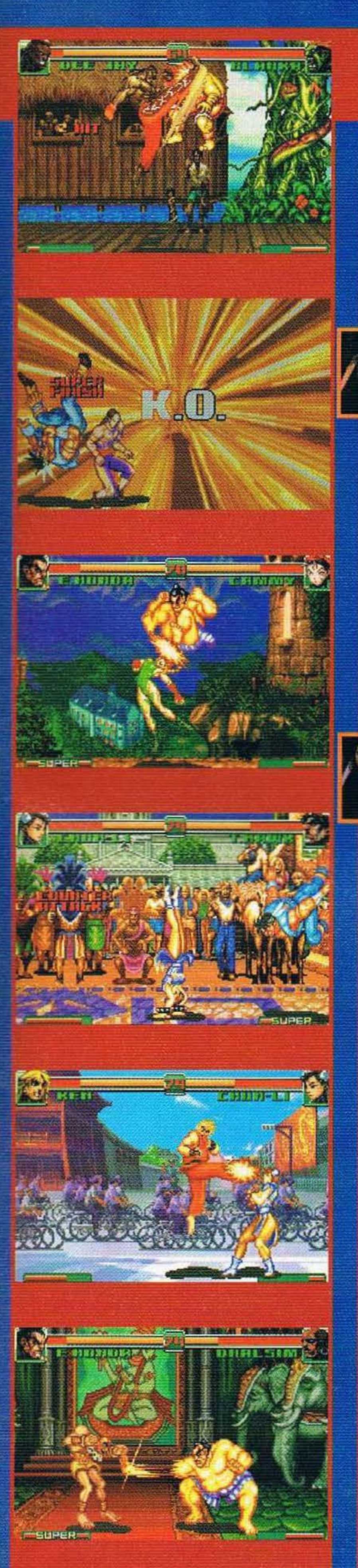


Al igual que Chun Li y Guile, Cammy trabaja para la fuerza armada de Inglaterra y también entra a la competencia para encontrarse con M. Bison, aunque nadie sabe con qué objetivo.



El rapero jamaiquino quiere probar sus técnicas personales de Kapoera con ritmos Rap y Hip-Hop para probar a sus ancestros que no importa la música, sino el espíritu con el que bailes.



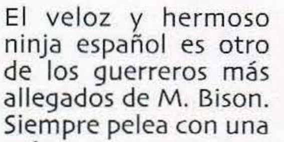




La gran estrella de China quiere probar que las artes marciales no son un juego. Con sus poderosas patadas y veloces golpes Fei Long tiene el compromiso con sus fans de ganar el torneo.



El feroz boxeador retirado es uno de los mejores hombres en el torneo y forma parte de la elite de la guerrilla personal de M. Bison para protegerlo en cualquier momento.





El veloz y hermoso ninja español es otro de los guerreros más allegados de M. Bison. Siempre pelea con una máscara para proteger su bello rostro y utiliza una garra para exterminar a sus oponentes.

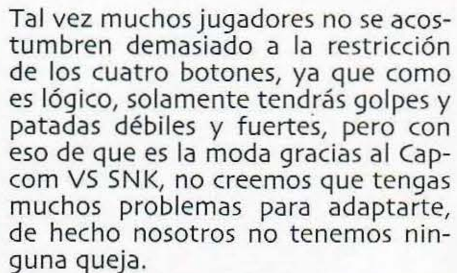


Brazo derecho de M. Bison y antiguo campeón del torneo derrotado en el Street Fighter anterior por Ryu busca venganza y ha esperado ansiosamente el reencuentro con su némesis para recuperar la corona que le fue arrebatada.



Líder de una organización secreta que únicamente busca el caos y la destrucción con un imperio de tráfico de drogas, Bison es buscado por muchos, pero nadie ha podido ponerle un dedo encima.





Tal vez muchos jugadores no se acostumbren demasiado a la restricción de los cuatro botones, ya que como es lógico, solamente tendrás golpes y patadas débiles y fuertes, pero con eso de que es la moda gracias al Capcom VS SNK, no creemos que tengas muchos problemas para adaptarte, de hecho nosotros no tenemos ninguna queja.
Los poderes especiales los marcas sin ningún problema, incluso movimientos complejos como el Super de Zanguief o de T. Hawk los haces sobre la marcha sin preocuparte por estar viendo el control.







Aunque los combos se limitan un poco por la faltante de los botones medios, aún así el combate es increíblemente fluido y muy dinámico, desde que prendes el sistema ni te acuerdas que estás jugando en un portátil.

En estos días, todos los jugadores ya deben estar muy acostumbrados a las barras de Súper, ya que es algo verdaderamente común, pero para los nuevos integrantes de la familia te explicamos que éste fue el segundo juego de la saga en contar con esta barra extra (el primero fue el SSFII, después salió la segunda revisión con el subtítulo Turbo).

La barra la llenas al realizar poderes especiales como el Shoryuken de Ryu, el Sonic Boom de Guile o el Tigre Uppercut de Sagat. Al llenarse la barra aparecerán las letras de Súper en ella y podrás realizar un Súper Poder Especial que lógicamente le bajará la sonrisa a tu contrincante. Hace algunos años, realizar este Súper era un logro sacarlo, sobretodo encadenarlo con un buen combo, pero hoy en día ya estamos muchísimo más acostumbrados a esta clase de opciones y combinaciones de control y botones, que la verdad ya no es raro ver que con dos buenos combos puedas terminar fácilmente un round.

Tantos recuerdos que nos trae a la memoria juegos tan buenos como éste, hasta Axy tuvo que tallarse los ojos para que no se le salieran las lágrimas. Y precisamente con los recuerdos bien frescos, una de las cosas que aún no se aclaran totalmente es si el poderoso Akuma sale por algún lado, o si en verdad puede ser seleccionado (si recuerdas el SSFIIT fue el juego en donde hizo su debut), pero lo que sí te podemos asegurar es que tendremos muchas más noticias e información de este formidable juego que gracias a su aceptación y gran legado en la industria de los videojuegos, este mes patrio se ganó la primicia con el representante mexicano que sí parece más indio navajo, es todo un ícono para todos nosotros y sin duda alguna se ganó el derecho de estar este mes en Nuestra Portada.



En cuanto salió este gran juego, nos han llegado montones de cartas pidiéndonos unos buenos tips para terminar fácilmente el juego, así que para no demorar demasiado y echarle todas las ganas posibles, aquí te explicamos muchísimos secretos. Para empezar veamos los Objetos Mágicos que lógicamente son llaves necesarias para terminar el juego.

OBJETOS MAGICOS

DASH BOOTS



Las botas mágicas están en el pedestal que está detrás de del primer Earth Demon, en Catacombs. Para utilizarlas presiona dos veces consecutivas el control hacia la derecha o izquierda para correr.

DOUBLE JUMP

Esta habilidad la obtienes en el cuarto después de Cerberus (Catacombs) y te sirve para que mientras te encuentras en el aire, podrás dar un salto extra presionando el botón de salto. Bastante útil para saltos muy largos o más altos.

TACKLE



Al derrotar al Necromancer (Audience Room) podrás accesar a la hombrera para que puedas destruir las piedras que obstruyen tu camino. Para utilizarlo debes estar corriendo y presionar el botón R.

KICK BOOTS

Cuando derrotas al Iron Golem (Machine Tower) podrás entrar al cuarto en donde se encuentran estas nuevas botas con las que podrás saltar pegado a una pared presionando el botón R.

HEAVY RING



Una vez que venzas al Dragon Zomie (Underground Gallery) y obtengas el anillo, podrás quitar las cajas de madera que obstruyen tu camino con sólo empujarlas.

CLEANSING

Este objeto mágico estará a tu alcance al derrotar a Death (Underground Warehouse) y te permitirá cruzar las aguas contaminadas de Underground Waterway.

ROC WING



Esta habilidad la obtendrás al vencer a Camilla (Underground Waterway) y con ella podrás realizar súper saltos al presionar arriba en el control junto con el botón R (no hay límite de veces en las que puedas saltar).

LAST KEY



Cuando derrotas a Hugh (Observation Tower) tendrás acceso a la llave que abre la puerta del Ceremonial Room, lo único que te impide enfrentar al Conde Drácula.

CARTAS

La sabia combinación de las cartas mágicas denominadas como DSS te ayudarán en ésta aventura. Cada combinación gasta un determinado número de Puntos de Magia, pero estos se recuperan gradualmente mientras no los utilizas.





MPs: Mind Power, significa cuanta magia cosume la combinación de cartas, ya sea por tiempo o acción

ACTION CARDS	MERCURY	VENUS	JUPITER	MARS	DIANA
ENEMIGOS	Bone Head	Slime	Heat Shade	Bloody Sword	Man Eater
DESCRIPCIÓN	Mercurio le da fuerza al látigo dándole valores de elementos como fuego, tierra entre otros.	Venus afecta los puntos del usuario favoreciéndolo con fuerza, resistencia, energía entre otras cosas.	Júpiter te brinda su protección para crear defensas.	El dios de la guerra cambia el látigo por una espada.	Las lanzas de la diosa te brindarán su ayuda al realizar un ataque
SALAMANDER — ENEMIGOS: Skeleton Bomber, Imp	MPs: 6 por Ataque Función: Látigo de Fuego.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa la fuerza en un 25%.	MPs: 4 por Tiempo Función: Dos bolas de fuego te protegerán.	MPs: 8 por Ataque Función: La espada de fuego te dará más fuerza en tus ataques.	MPs: 32 por Ataque Función: Lanza una bola de fuego desde el látigo para un daño extra.
DESCRIPCIÓN: La carta contiene el espíritu del fuego.	MPs: 2 por Ataque Función: Látigo de hielo.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa la defensa en un 25%.	MPs: 4 por Tiempo Función: Cuatro bolas de hielo te protegerán	MPs: 4 por Ataque Función: La espada de hielo congela a los oponentes pero los ataques son más débiles.	MPs: 64 por Ataque Función: Tres rayos de hielo que salen del látigo que casi todo lo congelan.
MANDRAGORA — ENEMIGOS: Axe Armor, Lizard Man	MPs: 6 por Ataque Función: Látigo con púas.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa la suerte en un 25%.	MPs: 16 por Tiempo Función: Si permaneces quieto, la vida se regenerará.	MPs: 10 por Ataque Función: La espada de rosas tiene más alcance y más fuerza que la de fuego.	MPs: 96 por Ataque Función: Lanza tres rayos de rosas que causan un gran daño.
DESCRIPCIÓN: El poder de las plantas radica en esta carta.	MPs: 8 por Ataque Función: Látigo más largo.	MPs: 16 por Tiempo Función: Incrementa la defensa dependiendo del porcentaje del mapa que hayas descubierto.	MPs: 4 por Tiempo Función: Al recibir un ataque, eres invisible a otros cuatro ataques iguales.	MPs: 4 por Ataque Función: El gran mazo le pega a todo lo que está en el piso.	MPs: 16 por Ataque Función: Crea un pequeño terremoto pegándole a todo en su paso.
COCKATRICE — ENEMIGOS: Stone Armor, Death Mantis	MPs: 6 por Ataque Función: Látigo que convierte a los enemigos en piedra.	MPs: 2 por Tiempo Función: Incrementa la experiencia por caminar (no por correr).	MPs: 8 por Tiempo Función: Te convierte en piedra, por lo que los estatus no te afectarán pero la habilidad se limita.	MPs: 12 por Ataque Función: La tonfa convierte a los enemigos en piedra.	MPs: 16 por Ataque Función: Tres piedras saldrán del látigo convirtiendo a los enemigos en piedra.
DESCRIPCIÓN: Dice que Cockatrice tiene la habilidad de convertir las cosas en piedra.	MPs: 6 por Ataque Función: Arroja nubes con ponzoña.	MPs: 2 por Tiempo Función: Obtienes el doble de corazones que recolectas.	MPs: 4 por Tiempo Función: Protección de nube de ponzoña.	MPs: 8 por Ataque Función: Las garras tienen la habilidad de envenenar al oponente.	MPs: 16 por Ataque Función: Lanza una bola de veneno para afectar a los enemigos.
GRIFFIN — ENEMIGOS: Siren, Skeleton Athlete	MPs: 10 por Ataque Función: Muy similar al látigo de hielo, pero con menor fuerza.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa la inteligencia en un 25%.	MPs: 4 por Tiempo Función: Barrera protectora mientras corres.	MPs: 16 por Ataque Función: La espada y el daño incrementan con el tiempo que mantengas presionado el botón de ataque.	MPs: 128 por Ataque Función: Lanza flechas desde la punta del látigo para destazar a los enemigos.
DESCRIPCIÓN: La carta contiene el espíritu del viento.	MPs: 10 por Ataque Función: Látigo eléctrico con la posibilidad de cargar el ataque.	MPs: 16 por Tiempo Función: Incrementa la fuerza dependiendo del porcentaje del mapa que hayas descubierto.	MPs: 4 por Tiempo Función: Absorbe un 50% del daño al recibir un impacto pero te manda a volar literalmente.	MPs: 16 por Ataque Función: Los golpes de corto alcance pueden ser repetitivos para crear un combo devastador.	MPs: 12 por Ataque Función: Cuando dejas presionado el botón de ataque, crea un campo eléctrico como defensa.
UNICORN — ENEMIGOS: White Armor (Battle Arena)	MPs: 20 por Ataque Función: El látigo de luz te recupera algo de vida mientras que tu fuerza se incrementa.	MPs: 8 por Tiempo Función: El poder defensivo se duplica mientras que la fuerza disminuye a la mitad.	MPs: 8 por Tiempo Función: El halo de luz te protege de cualquier amenaza.	MPs: 32 por Ataque Función: La espada de luz tiene un excelente alcance al igual que el daño que proporciona.	MPs: 48 por Ataque Función: Lanza una bola de luz que se dirigirá hacia un enemigo y le pegará varias veces.
DESCRIPCIÓN: El sagrado Unicornio tiene el poder de la luz.	MPs: 40 por Ataque Función: El látigo de la oscuridad crea nubes (como la ponzoña) que dañan al enemigo.	MPs: 8 por Tiempo Función: El poder ofensivo se duplica mientras que la defensa disminuye a la mitad.	MPs: 8 por Tiempo Función: Un hoyo negro te protege ferozmente pero la combinación te envenena.	MPs: 32 por Ataque Función: La pistola láser es muy lenta pero extremadamente poderosa.	MPs: 32 por Ataque Función: Suelta ocho escudos formando un círculo por unos segundos.
ATTRIBUTE CARDS					

ACTÏÖN CARDS	APÖLLÖ	NEPTUNE	SATURN	URANUS	PLUTÖ
ENEMÏGÖS	Arch Demon	Ice Armor	Fallen Angel	Scary Candle (Un candelabro falso en el cuarto de Iron Golem)	Trick Candle (Un candelabro falso en el cuarto de Cerberus)
DESCRÏPCIÖN	El dios del sol tiene la habilidad de crear explosivos poderosos.	El dios de los mares tiene la potencia de curar o regenerar los estatus.	Dios de la arquitectura y padre de Júpiter tiene la habilidad de invocar ayuda.	El dios de las nubes puede crear ataques impresionantes.	El dios del inframundo tiene la habilidad de incrementar la fuerza y poder de las armas secundarias.
	MPs: 20 por Ataque Función: Lanza una poderosa bomba en un arco.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de fuego gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un murciélago que escupe fuego cuando atacas.	MPs: 160 por Uso Función: Invoca a la Salamandra que envía una lluvia de meteoros.	MPs: 4 por Tiempo Función: La explotación de las armas secundarias en todo su apogeo.
	MPs: 20 por Ataque Función: Una bomba de hielo con esquirlas.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de hielo gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un fantasma que elimina a los enemigos cercanos.	MPs: 120 por Uso Función: Invoca a la Serpiente que congela a todos en la pantalla.	MPs: 4 por Tiempo Función: Lanza dos armas secundarias por el precio de una.
	MPs: 40 por Ataque Función: Lanza una rosa que hace daño constante al enemigo que la toca.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de plantas gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un búho que deja caer rocas.	MPs: 100 por Uso Función: Invoca a la Mandrágora que suelta energía cerca de ella misma.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa el 20% de la experiencia obtenida por cada enemigo.
	MPs: 30 por Ataque Función: Cinco gigantescas lanzas aparecerán del piso para protegerte.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de tierra gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un halcón que bombardea su camino.	MPs: 100 por Uso Función: El Golem aparecerá por debajo de la tierra e invocará piedras.	MPs: 8 por Tiempo Función: Crea una sombra que copia los movimientos que realices.
	MPs: 60 por Ataque Función: Una lluvia de piedras caerán transformando a los enemigos en piedra.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de piedra gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 6 por Ataque Función: Invoca a una medusa que escupe piedras transformando a los enemigos en piedra.	MPs: 200 por Uso Función: Invoca a Cockatrice que deja caer una avalancha de rocas.	MPs: 6 por Tiempo Función: Incrementa la defensa dependiendo del tiempo en el que hayas jugado.
	MPs: 10 por Ataque Función: Una poderosa bomba que despliega una cortina de veneno.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de veneno gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 8 por Ataque Función: Invoca a un familiar que es bastante lento para atacar pero causa un gran daño.	MPs: 80 por Uso Función: Llama a la Manticore para hacer que llueva veneno.	MPs: 5 por Uso Función: Al utilizar armas secundarias consumirás MPs en vez de corazones.
	MPs: 60 por Ataque Función: Crea un tornado frente a ti enviando olas al azar.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de aire gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 8 por Ataque Función: Invoca a un espíritu del viento que arroja corrientes de aire.	MPs: 100 por Uso Función: Invoca al Griffin que lanzará navajas de viento.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa tu velocidad para caminar o correr.
	MPs: 80 por Ataque Función: Crea una bola de electricidad que sacude a los enemigos.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques eléctricos gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un cuervo que emite electricidad.	MPs: 200 por Uso Función: El Thunderbird ocasionará una verdadera tormenta eléctrica.	MPs: 4 por Tiempo Función: Incrementa la defensa y fuerza dependiendo del tiempo que hayas jugado.
	MPs: 80 por Ataque Función: Lanzas sagradas lloverán por toda la pantalla.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de luz gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un compañero que ataca cada vez que lo haces.	MPs: 100 por Uso Función: Llama al sagrado Unicornio para recuperar tu línea vital.	MPs: 20 por Tiempo Función: La luz del unicornio te protegerá de cualquier daño, pero no podrás atacar.
	MPs: 120 por Ataque Función: Crea un hoyo negro que succiona a los enemigos en pantalla.	MPs: 3 por Tiempo Función: Recupera HP de ataques de oscuridad gastando aparte el equivalente en MP.	MPs: 4 por Ataque Función: Invoca a un imp que carga el ataque cuando dejas presionado el botón.	MPs: 100 por Uso Función: El Perro Negro atacará ferozmente para regenerar tu vida.	MPs: 5 por Tiempo Función: Te transforma en esqueleto y atacas con huesos, pero si traer el Bear Ring equipado te transformarás en oso.

ATTRIBUTE CARDS

SERPENT
ENEMÏGÖS: Earth Demon, Holy Armor

DESCRÏPCIÖN: La serpiente puede congelar todo lo que toca.

GÖLEM
ENEMÏGÖS: Electric Skeleton, Minotaur

DESCRÏPCIÖN: La carta contiene el elemento de la tierra.

MANTÏCÖRE
ENEMÏGÖS: Thunder Demon, Succubus

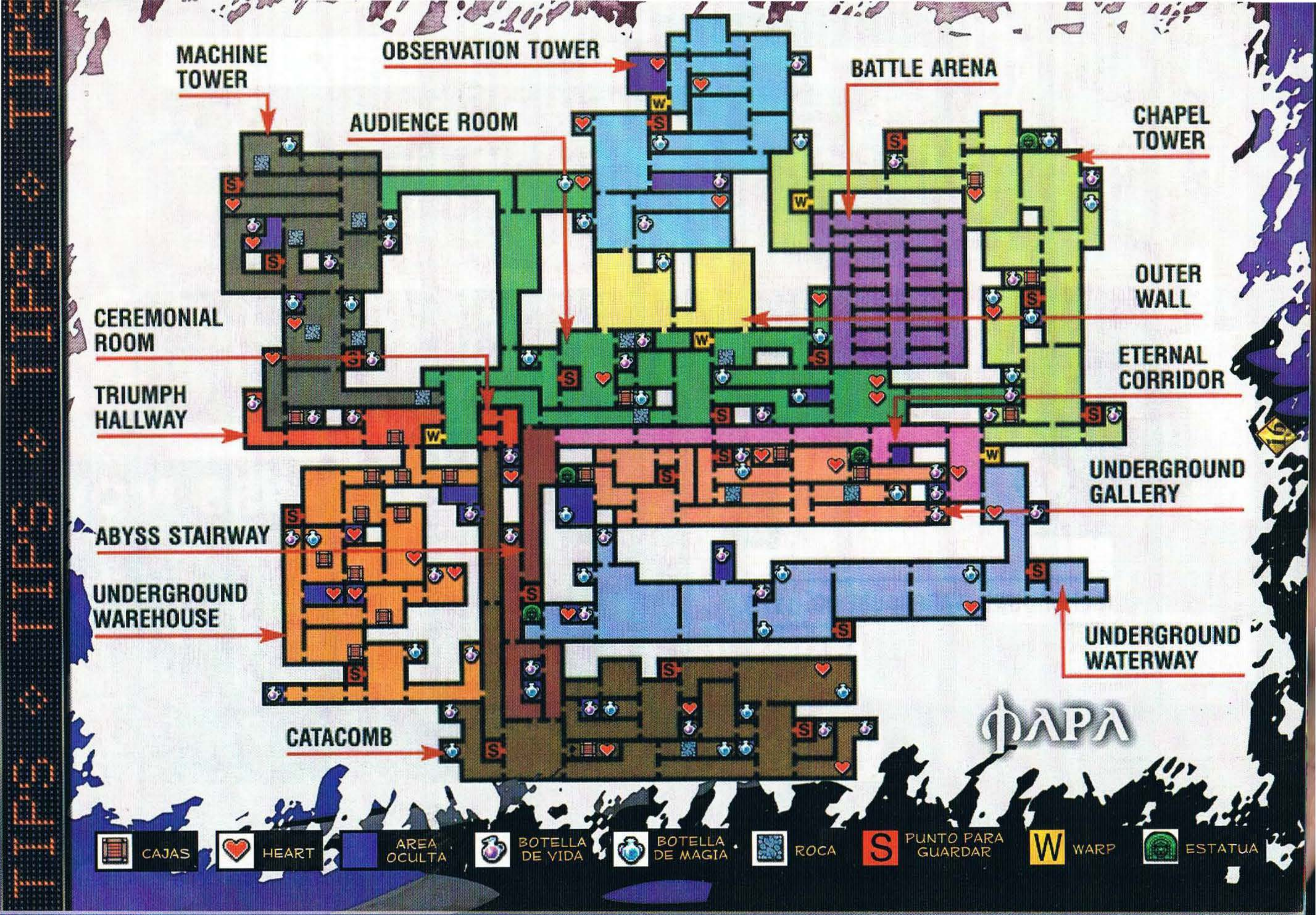
DESCRÏPCIÖN: El poder del envenenamiento es la naturaleza del Manticore

THUNDERBÏRD
ENEMÏGÖS: Were-Panther, Dullahan

DESCRÏPCIÖN: El ave de luz tiene el don de crear poderosas descargas eléctricas.

BLACK DÖG
ENEMÏGÖS: Devil Armor (Battle Arena)

DESCRÏPCIÖN: La carta tiene el atributo de manejar la oscuridad.


MACHINE TOWER
OBSERVATION TOWER
BATTLE ARENA
CHAPEL TOWER
AUDIENCE ROOM
OUTER WALL
CEREMONIAL ROOM
ETERNAL CORRIDOR
TRIUMPH HALLWAY
UNDERGROUND GALLERY
ABYSS STAIRWAY
UNDERGROUND WAREHOUSE
UNDERGROUND WATERWAY
CATACOMB
MAPA
CAJAS
HEART
AREA OCULTA
BOTELLA DE VIDA
BOTELLA DE MAGIA
ROCA
PUNTO PARA GUARDAR
WARP
ESTATUA



Para activar la invocación de la Action Card de Uranus antes que nada debes de seleccionarla junto con una Attribute Card (la que sea), en el juego preiona el botón L para activar la combinación y para la invocación tendrás que hacer una secuencia con el control y el botón de ataque, lo cual es un medio círculo de abajo hacia arriba, quedando de la siguiente manera.

Al hacer la secuencia realizarás la invocación. Cuesta un poco de trabajo realizar el movimiento, pero si estás acostumbrado a los juegos de pelea, se te hará pan comido.

Jefes

Cerberus

Este guardián de las puertas del infierno es una verdadera pesadilla, sobre todo si no estás lo suficientemente preparado para hacerle frente. En primera tienes que venir preparado con la rigurosa agua bendita ya que forman excelentes minas para el portentoso can; aunque si tienes la suerte de tener algunas cartas contigo podrás atacar con más fuerza utilizando el látigo de fuego o el de rosas, te recordamos que al utilizar estos látigos sólo te consume puntos de magia al atacar, por lo que será necesario que todos tus movimientos ofensivos sean lo más calculados posibles.
El guardián sólo se quedará quieto mientras está atacando, así que aprovecha para arrojarle el agua bendita y concrétate a esquivar sus ataques. A parte de embestirte, te tratará de derrotar utilizando bolas de electricidad que constituyen una buena barrera, así que mantente alejado; por otra parte, también utiliza un potente rayo de energía el cual será una gran pérdida de puntos de vida si llega a tocarte, por lo que si notas que comienza a tornarse rojo, trates de colocarte detrás o bajo él para que no te pegue. En las velas hay algunos corazones para que puedas continuar atacando con el agua bendita. Al ponerle fin, podrás obtener el salto en el aire.

Necromancer

El hechicero no-muerto es bastante molesto ya que tiene el don de invocar súbditos de la nada, aparte de contar con proyectiles semi-dirigidos los cuales te pegarán si no tienes cuidado. Al recibir una serie de ataques, el Necromancer se transformará y se hará muchísimo más ágil y te embestirá con mayor fuerza al transformarse en una bola de energía, así que mantén tu distancia para evitar que seas derrotado.

La mejor arma secundaria para enfrentar al hechicero es el hacha ya que su elipse te permite atacarlo cuando éste se encuentra sobre de ti sin ningún problema.





También puedes utilizar la cruz, pero es mucho más fácil que te quedes sin corazones, ya que al lanzar cada cruz te consumirá seis corazones.

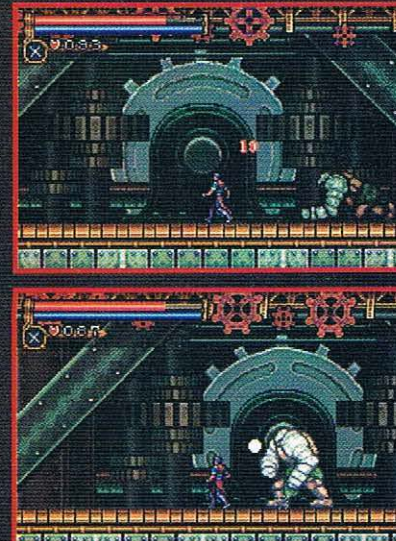
Si cuentas con la tarjeta de Venus y la de Salamandra podrás añadirle puntos ofensivos a tu látigo y evitar que el round contra el hechicero se prolongue demasiado, aunque el látigo de fuego también es buena opción.



Procura mantener tu distancia sin olvidar atacar y eliminar a sus súbditos para que no te estén dando lata. Al exterminarlo, en el siguiente cuarto encontrarás las hombreras para derribar los bloques de piedra.

Iron Golem

El gigante de piedra es bastante lento, pero muuuy poderoso. Al levantar sus brazos y estrellarlos contra el piso puede pegarte a distancia, además de que los engranes del techo caerán al área de combate representando un peligro constante. Al cargar su hombro, se estará preparando para derribarte con un potente golpe que te bajará hasta la sonrisa. Al no contar con demasiados corazones, el arma que se podría recomendar es el agua bendita ya que como el Golem no se mueve demasiado, las flamas le pegarán constantemente; otra opción es el hacha ya que te protege contra los engranes que caen constantemente, pero definitivamente el arma ideal es la cruz ya que si mides bien la distancia podrás impactarlo hasta cuatro veces con una sola cruz y así asegurar una victoria rápida. Nuevamente la combinación de Venus con Salamandra es lo ideal aunque el látigo de fuego no hace un mal trabajo.



Procura mantener tu distancia y atacar constantemente para fragmentarlo y que no te dé más problemas. Al terminar con él obtendrás el salto en la pared.

Death

La muerte suele hacer una especie de ronda por la parte superior del área de combate mientras que pequeñas guadañas salen volando en la dirección en la que te encuentras. El esquelético enemigo suele lanzar una pequeñas bolas de energía y un feroz ataque con sus huesos. Cuando recibe suficiente daño, se transformará en una criatura que se arrastra por el piso tratando de alcanzarte con sus filosas extremidades, cuando se levanta, se dejará caer pesadamente para pegarte mientras que estés en el piso y de vez en cuando crea un campo gravitacional para evitar que saltes demasiado el cual dura unos cuantos segundos.



La mejor opción para derrotarlo es combinando las cartas de Júpiter y Manticore ya que formará un escudo de gas



Andremelech

El mítico carnero es un poderoso contendiente que utiliza ataques mágicos, por lo que tendrás que estar muy activo desde el momento en que entras en sus territorios. Para empezar, emite una serie de burbujas al nivel del piso para que caigas fácilmente en su trampa. También te atacará con una serie de bolas de fuego semi-dirigidas y una oleada de cráneos que van desde un extremo del área al otro. Combina las cartas más fuertes que tengas en ese momento y procura limpiar el lado izquierdo del área de combate de todas las burbujas moradas para que no te estén estorbando; Cuando lance las bolas de fuego, concéntrate en esquivar el ataque; Al comenzar a ver que aparecen los cráneos en su mano izquierda, deslízate hacia la izquierda lo antes posible para evitar que te pegue. Cuando no haya ningún tipo de ataque en tu camino, pégale en la cabeza ya sea con el látigo o con el hacha o la cruz.





venenoso que detendrá las pequeñas guadañas, pero *en caso de que no tengas* las cartas, simplemente tendrás que moverte constantemente para esquivarlas. Cualquier arma secundaria funcionará perfectamente ya que la cruz le pegará en cualquiera de sus transformaciones; el hacha te evitará que estés saltando demasiado y el agua bendita es excelente para su segunda modalidad; excluyendo claro está a la daga que es muy débil. Ataca con el látigo todas las ocasiones en que tengas oportunidad y recuerda utilizar el arma secundaria que tengas a la mano.



Dragon Zone

Aquí te encontrarás con uno de los mayores retos del juego ya que tendrás que enfrentar a dos dragones al mismo tiempo. El de la izquierda lanzará una ráfaga de fuego mientras que el de la derecha cargará un portentoso pero corto ataque, y los dos golpearán ocasionalmente la pared para dejarte caer una lluvia de piedras.
Para exterminarlos tienes dos opciones. Para la primara necesitas la cruz y las cartas de Júpiter y Salamandra para que formes un escudo de fuego. Colócate en la plataforma central inferior para que cuando se acerquen las cabezas reciban un daño inminente mientras que cuando se alejan los podrás atacar con las cruces. Si necesitas tiempo para recargar puntos de magia, sube hasta la puerta de salida (la que está en la izquierda) ya que ahí no te alcanzará ninguno de sus ataques.





Si no cuentas con las mencionadas cartas, baja hasta el nivel del piso y cuando los dragones comiencen a bajar sus cabezas, mídelos para pegarles con el látigo y si traes hachas trata de pegarles a los dos al mismo tiempo, pero si llegas con agua bendita, arrójala sobre la plataforma que está en medio de las cabezas para causarles daño cada vez que se agachen. Si sientes que bajan la cabeza demasiado (sobre todo el de la izquierda cuando lanza su metralla de fuego), deslízate hacia la esquina del área (recuerda que sus cuellos también te pegan) y pégale con el látigo las veces que puedas. Cuando uno de los dos cae derrotado, el otro se alimentará y recuperará alrededor de 300 puntos de energía, pero ya podrás concentrar tus ataques más fácilmente.

Camilla

La culpable de la resurrección del Conde es bastante molesta y sobre todo, exageradamente dañina. Al inicio del combate hará despliego de todo su poder al montar sobre un gigantesco cráneo.
Su ataque principal son unas burbujas que te seguirán a donde estés y desplegará una serie de descargas continuas por debajo del cráneo evitando que puedas pasar por ahí. También cuenta con dos ataques extremos que son un portentoso rayo de energía y una descarga de agua que te pondrán en una situación muy difícil si te llegan a tocar.
El punto débil de Camilla es la espalda, así que si puedes colarte detrás de ella, no tendrás problema para atacarla constantemente sin preocuparte prácticamente de nada. Puedes probar con diversas combinaciones de cartas para protegerte de las burbujas o concentrarlas en el látigo para ocasionarle más daño. El arma secundaria más conveniente es la cruz ya que puedes quedarte en cualquiera de las puertas (entrada o salida) y arrojarle todo lo que quieras desde que viene hacia ti hasta cuando sale de tu vista, aunque si prefieres cazarla, también es muy útil el hacha.

Hugh

Tu compañero ha sido corrompido por el mal y se pone bastante necio cuando se dirige hacia ti. Como buen cazador de vampiros tiene todas las armas secundarias y hace muy buen uso de ellas; aparte cuenta con una espada que por sí sola no es gran cosa, pero cuando carga el ataque mayor, las cosas no pintaran nada bien.
Al recibir una serie de ataques, se pondrá más agresivo ya que todos sus ataques serán mucho más fuertes y peligrosos.
Si cuentas con las cartas Uranus y Cockatrice podrás realizar la invocación y con tan solo un par de veces que lo hagas certeramente, estará derrotado. Pero si no cuentas con estas cartas, todo lo que tienes que hacer es correr y cuando él corra detrás de ti, salta y atácalo por la espalda con el látigo, aléjate y arrójale una cruz; cuando corra de regreso hacia ti, sáltalo a él y a la cruz para que ésta le pegue dos veces. En caso de que te quedes corto de energía, realiza el super salto en una de los extremos del área de combate para utilizar la combinación de Júpiter y Mandrágora; y si trata de alcanzarte con sus cuchillos, simplemente deja presionado el botón del látigo para detener el ataque.



Dracula

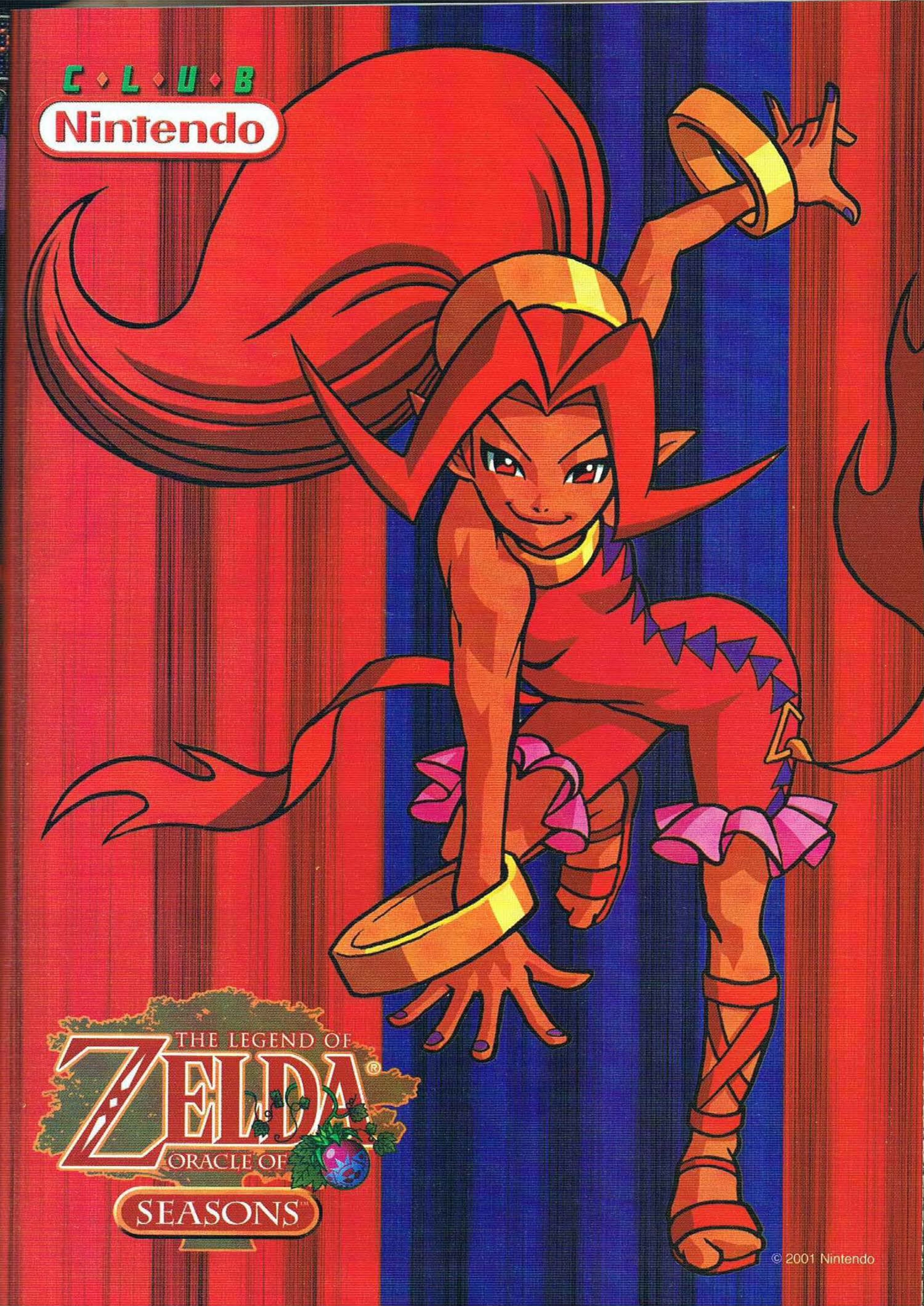
El príncipe de las tinieblas quiere quedarse vivo esta vez y hará todo lo posible para realizar sus sueños de conquista. En su primera forma se tele-transportará de un lado hacia otro de la habitación atacándote con murciélagos de fuego, hielo y eléctricos.

Cuando se siente débil, se transportará a un universo paralelo en donde podrás ver su verdadera cara. Te atacará con toda clase de rayos de energía y proyectiles que te envenenarán.

El conde es tan tradicional en la saga de Castlevania como la forma de vencerlo, por lo menos en su forma más débil ya que tienes que pegarle en la cabeza. Los murciélagos de hielo y fuego son simples proyectiles lineales, pero los eléctricos salen disparados en todas direcciones, así que procura pegarle en cuanto termine de tele-transportarse, aléjate y si tienes oportunidad de regresar rápidamente, golpéalo nuevamente. Pero si tienes las cartas de Uranus y Cockatrice, realiza la invocación un par de veces para pasar al siguiente nivel.

Para cuando el conde muestre su verdadera forma utiliza las cartas de Júpiter y Cockatrice para que no pueda pegarte con las burbujas y espera a que abra el ojo en su pecho para que comiences a atacarlo con el látigo o con cruces lo más que puedas. Si se pone rojo, realiza rápidamente el súper salto para evitar que sus embestidas te peguen y mantente en el aire hasta que el sonido de los ataques cesen. Rápidamente combina las cartas Uranus y Thunderbird ya que se transformará momentáneamente en un ojo con murciélagos a su alrededor y realiza la invocación para causarle un daño masivo. Al terminar con él acomódate para disfrutar el final.

Esperamos que sea suficiente para ti como lo fue para nosotros.
Aunque aún faltan algunos trucos del juego, por cuestiones de espacio lo veremos en otra ocación, pero puedes tener la certeza de que tu juego aún tiene bastante que esplotarle. Hasta el siguiente número.


C·L·U·B
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
ORACLE OF
SEASONS
© 2001 Nintendo

A FONDO

Pokémon CRYSTAL VERSION

Tal parece que la flama del fenómeno Pokémon no se extingue y Pokémon Crystal es un leño más para mantenerlo así por un buen rato. Aunque los videojugadores y entrenadores Pokémon ya estemos preguntándonos cómo será la nueva versión de Pokémon para el Game Boy Advance, cuántos Pokémon nuevos vendrán, qué nuevas sorpresas nos esperan; todavía tenemos que esperar y enfrentarnos a un reto conocido, pero mejorado.

Como ya sabemos todos los fanáticos de Pokémon y si eres un asiduo lector de esta nuestra revista, recordarás que Suicune es el Pokémon principal de esta versión. Aquí tendrás la oportunidad de atraparlo de una manera más sencilla que en las versiones anteriores, de hecho, los tres perros legendarios serán relativamente más "capturables" que en las versiones Gold y Silver.

Después de varias noticias de que este título no iba a llegar a nuestro continente, Pokémon Crystal finalmente está en los aparadores americanos y tal parece que tenemos mucho de qué hablar. Todos sabemos que esta nueva versión es un "up date" de las versiones Gold y Silver, pero no creas que solamente es una versión para videojugadoras. Es una versión que cuenta con muchas mejoras y detalles que la hacen muy atractiva y diferente; al igual que la versión Yellow con sus contrapartes, Red y Blue.







Checa cómo en la introducción aparece este poderoso Pokémon, además de que te preguntarás por qué aparecen tanto los Pokémon de tipo Unown. Bueno, pues es una de muchas sorpresas y mejoras de Pokémon Crystal, aquí les dan un poco más de importancia a estos enigmáticos Pokémon que en realidad nos dejaron con muchas incógnitas en las versiones Gold y Silver.

SPEED FAS
FIGHT ON
RULE CYCLE
SOUND MIX
PRINT ▶DARK
MENU OFF
WINDOW TYP 1
END

En las opciones puedes cambiar ciertos elementos del juego según como te acomodes o prefieras.
La velocidad de los textos del juego, el tipo de batalla que seguirán los Pokémon, la claridad de la impresión cuando usas la Game Boy Printer, entre otras.



La primera de las diferencias y la más notable es la selección de género, al principio del juego te preguntan si eres hombre o mujer.

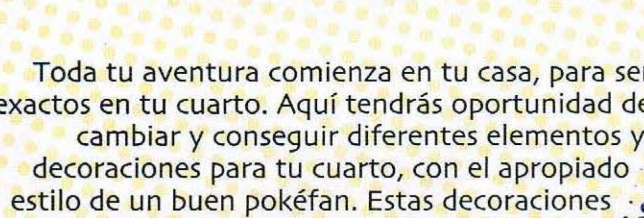
Esta es una opción muy buena porque casi siempre las videojugadoras tenían que elegir héroes para poder jugar, por ejemplo en las versiones Red y Blue, donde se veía muy raro un entrenador masculino con nombre de mujer. Ahora sí, las entrenadoras podrán sentir más personalizado el juego, esperemos que esto se acentúe más en juegos posteriores de cualquier tipo.





Después de elegir tu género, te preguntaán la hora. Justo como en las versiones anteriores (G/S), Pokémon Crystal también cuenta con reloj interno en tiempo real, esto quiere decir que la hora en el juego será la misma que tú tengas en la vida real. Por esta razón hay diferentes horarios para todo, así como eventos especiales que sólo suceden en ciertqs días de la semana. También hay Pokémon que aparecen solamente de día y algunos son nocturnos, esto le da un toque más realista al juego y al estilo de vida de los Pokémon.





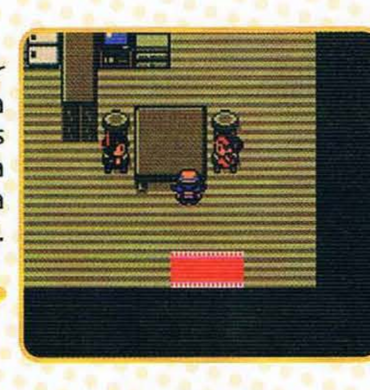
Toda tu aventura comienza en tu casa, para ser exactos en tu cuarto. Aquí tendrás oportunidad de cambiar y conseguir diferentes elementos y decoraciones para tu cuarto, con el apropiado estilo de un buen pokéfan. Estas decoraciones las obtendrás al darle a ahorrar dinero a tu mamá, o bien, por medio del puerto infrarrojo del Game Boy Color, con la opción de Mystery Gift.





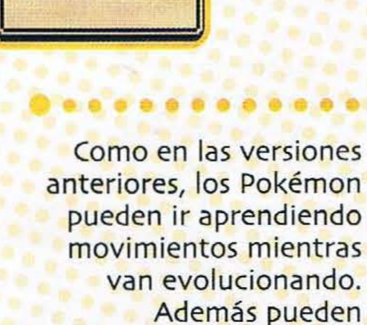


Hablando de tu mamá, ella es el mejor apoyo que un entrenador o entrenadora puede tener. Su sentido de la responsabilidad es un buen aliado, ella se encarga de guardarte una parte del dinero que ganes en las batallas. A veces ella va de compras y consigue cosas para tu cuarto.





Lo primero que debes hacer es entrevistarte con el Prof. Elm, quien es un reconocido científico y el mejor de los alumnos del Prof. Oak, el erudito en todo lo que a los Pokémon se refiere. Aquí debes elegir entre tres diferentes Pokémon, estos pueden ser pequeños aún, pero con tu entrenamiento y tus cuidados, llegarán a ser muy fuertes.

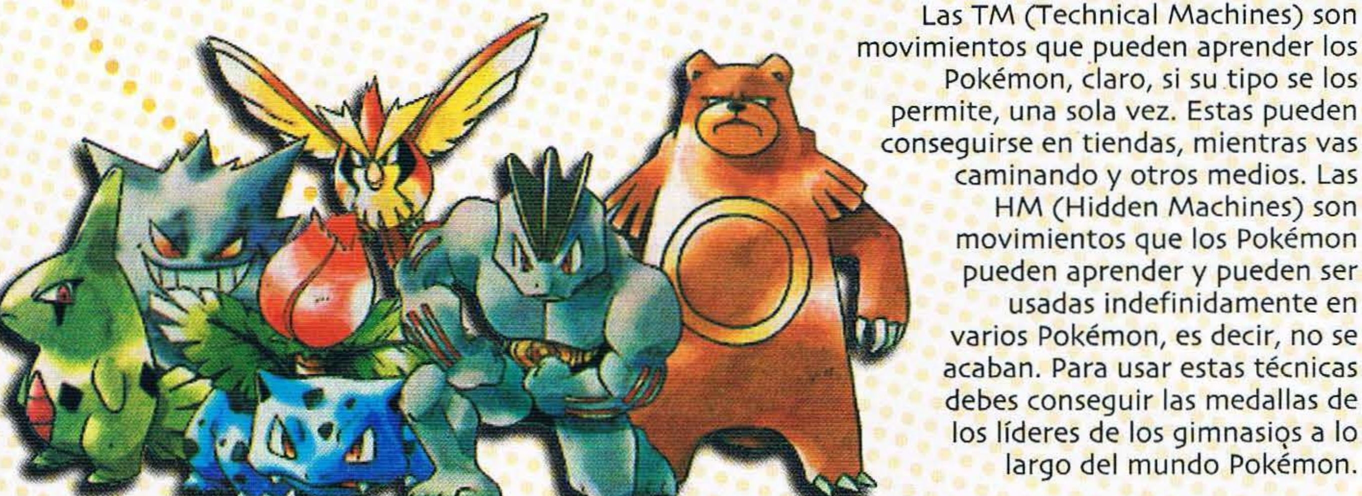


Los tres primeros Pokémon son los siguientes: Chikorita, de tipo Grass, Cyndaquil de tipo Fire y Totodile de tipo Water. Como verás, son de tipos balanceados entre ellos; no hay uno realmente recomendable a elegir, todos están al mismo nivel, así que sólo depende de tu gusto personal.

Como siempre, podrás entrenar a tus Pokémon por medio de las batallas, estas pueden ser entre entrenadores o Pokémon salvajes. Mientras tus Pokémon vayan ganando encuentros, irán ganando experiencia e irán subiendo de nivel.
Hay diferentes tipos de ataques y tipos de Pokémon, todos tienen sus ventajas y desventajas en relación a otros tipos de Pokémon, esto debes tomarlo en cuenta al ir armando a tu equipo, el cual debe ser balanceado para poder enfrentar cualquier tipo de Pokémon.



Como en las versiones anteriores, los Pokémon pueden ir aprendiendo movimientos mientras van evolucionando. Además pueden aprender nuevas técnicas por medio de las TM's y las HM's.
Las TM (Technical Machines) son movimientos que pueden aprender los Pokémon, claro, si su tipo se los permite, una sola vez. Estas pueden conseguirse en tiendas, mientras vas caminando y otros medios. Las HM (Hidden Machines) son movimientos que los Pokémon pueden aprender y pueden ser usadas indefinidamente en varios Pokémon, es decir, no se acaban. Para usar estas técnicas debes conseguir las medallas de los líderes de los gimnasios a lo largo del mundo Pokémon.

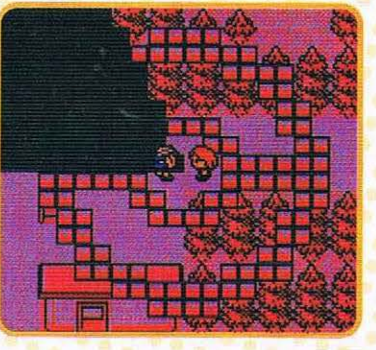




Los entrenadores que ya tienen experiencia ya saben cómo atrapar a los Pokémon, pero si eres principiante debes saber cómo debes capturarlos. Los Pokémon pueden aparecer en los lugares donde el pasto es alto, en las cavernas y otros lugares. Cuando un Pokémon aparece, debes usar a los Pokémon de tu equipo para enfrentarlos; si quieres atraparlos, debes dejarlos lo suficientemente débiles para poder usar una pokéball. Las pokéballs sirven para contener a los Pokémon y domesticarlos, puedes llevar hasta seis Pokémon en tu equipo, pero puedes guardar muchos más en las cajas del sistema de almacenamiento de Pokémon por medio de las PC's.

En todas las versiones de Pokémon hay un rival que te tiene envidia y quiere ser mejor que tú. Pokémon Crystal no es la excepción y aquí debes enfrentarte varias veces a este molesto sujeto que no sabe ni lo que significa ser un buen entrenador. Más adelante en tu juego, aparecerá una y otra vez, tu deber es enseñarle que eres el (o la) mejor entrenador Pokémon, además de una que otra lección.









En Pokémon Crystal también deberás explorar los dos mundos de Pokémon, Kanto y Jotho. Cada uno tiene ocho gimnasios donde poderosos entrenadores esperan a que los retes, si los derrotas, podrás enfrentarte a los cuatro líderes que se llaman Elite Four. Recuerda que tienes mucha gente apoyándote como tu mamá, el Prof. Elm y el Prof. Oak entre otros, así que no debes darte por vencido.

En todo el mundo Pokémon encontrarás árboles de frutos, algunos dan unos ítems naturales que puedes darle a tus Pokémon para curarlos de cualquier estado en el que se encuentren. Los ítems naturales pueden ser sostenidos por los Pokémon para que los usen en el momento que los necesiten, pero sólo pueden sostener uno.

También hay árboles que tienen unos ítems llamados Apricorns. Estos ítems pueden ser trabajados para que se conviertan en diferentes pokéballs para atrapar diferentes Pokémon con características específicas. Para esto, debes ir con un sujeto de nombre Kurt, que está un poco más adelante en tu recorrido.





Movimientos Heredados

Los Pokémon pueden heredar movimientos que sus padres aprendieron al subir de nivel, para esto ambos padres deben saber ese movimiento al momento de cruzarlos. Recuerda que el Pokémon que salga del huevo siempre será la evolución más baja de la madre.

También pueden heredar movimientos aprendidos por medio de las TM's, para esto, el padre debe saber los movimientos para pasárselos a la cría (aunque sea la evolución más baja de la madre).

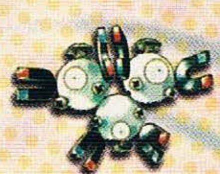
Algunos movimientos no podrán ser heredados a las crías aunque cumplan con los requisitos anteriores, esto es porque éstos movimientos (llamados Egg Moves), son muy específicos y no siempre pueden ser heredados. Algunos Egg Moves son exclusivos de la versión Crystal.

Nuevos movimientos por nivel

Algunos Pokémon sufrieron cambios en cuanto a los movimientos que aprenden al ir subiendo de nivel, de hecho, son quince los Pokémon, así que aquí están todos, junto con sus movimientos:



#51 Dugtrio
Los Dugtrios salvajes tendrán Tri Attack como movimiento básico.



#82 Magneton
En Gold y Silver este Pokémon aprendía Swift al nivel 35, en Crystal ahora aprende Tri Attack.



#91 Cloyster
Ahora este Pokémon podrá aprender Spikes cuando llegue al nivel 33.



#133 Eevee
En Gold y Silver Eevee aprendía Focus Energy al nivel 36, ahora aprende Baton Pass.



#167 Spinarak y #168 Ariados
Spinarak aprende Agility en el nivel 45 en lugar de Screech. Ariados también cambió este movimiento pero al nivel 53.





#187 Hoppip, #188 Skiploom y #189 Jumpluff
Antes estos Pokémon tenían como movimiento básico Synthesis, ahora lo aprenden al nivel 5.



#193 Yanma
En Gold y Silver Yanma aprendía Swift al nivel 37, ahora aprende Wing Attack.



#211 Qwilfish
Ahora este Pokémon tiene Spikes como un movimiento básico en Crystal.



#215 Sneasel
En Pokémon Crystal, Sneasel puede aprender Metal Claw al alcanzar el nivel 65.



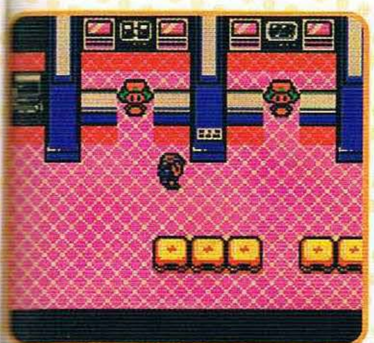


#220 Piloswine y #221 Swinub
Estos dos Pokémon pueden aprender Amnesia en Crystal, Swinub al nivel 70 y Piloswine al nivel 55.



#245 Suicune
Suicune aprende Bubblebeam al nivel 11 en lugar de Water Gun. Aprende Rain Dance en lugar de Roar al nivel 21 y Aurora Beam en lugar de Bubblebeam al nivel 41.

En Pokémon Crystal también están presentes los huevos de Pokémon, estos se obtienen al cruzar dos Pokémon, dejándolos en el Day Care en la ruta 34. Recuerdas que no todos los Pokémon producen huevos o algunos no congenian unos con otros, seguramente. Ahora puedes checar más detenidamente qué tanto provecho le puedes sacar a esta opción, pues hay un par de cosas que debes saber:



En cada pueblo hay unos lugares que son los Poké Center; aquí puedes curar a tus Pokémon, puedes checar tu PC para depositar y sacar ítems y Pokémon. También aquí puedes usar el Cable Link para enfrentar a algún amigo o intercambiar Pokémon, inclusive puedes intercambiar Pokémon con las versiones Red y Blue, pero debes cumplir un par de requisitos antes de poder usar esta opción.



Pokémon Crystal es un juego muy bueno y con muchísimo de qué hablar, en números posteriores estaremos revisándolo muy de cerca pues tiene muchos elementos que merecen ser checados. Además de que tiene cosas nuevas y uno que otro cambio, qué podemos decir, es uno más que se integra a la sólida familia Pokémon con el pie derecho, dado la popularidad de sus predecesores Gold y Silver.

COMPAÑIA: Nintendo

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR

MEMORIA: 8 MEGAS

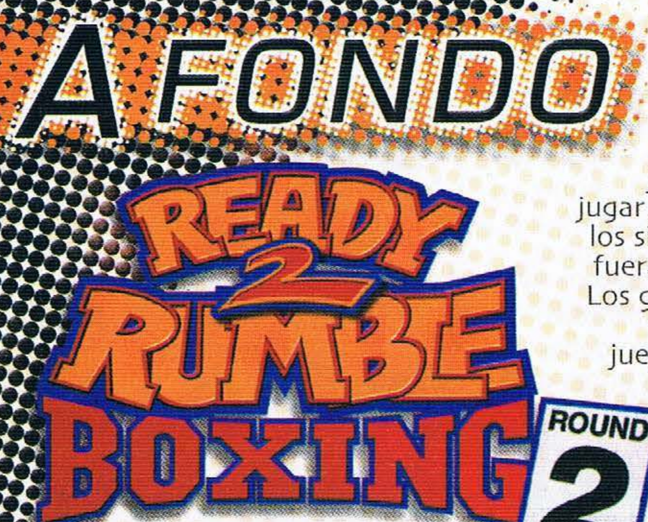
CATEGORÍA: RPG

LANZAMIENTO: JULIO 2001

SEGUNDA OPINION

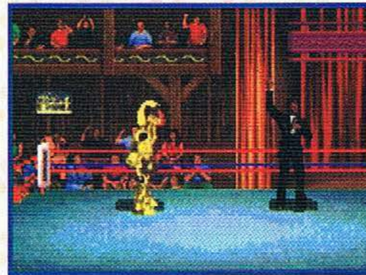
Como un buen entrenador, no tardé en jugar este gran título cuando tuve oportunidad, tiene de todo, además de muchos elementos nuevos que me agradaron; como que por fin le dieron mucho énfasis a los Pokémon Unown, que nos sacaron canas verdes y que parecía que eran algo súper exclusivo en Gold y Silver y no fue así. Otro detalle es el hecho de elegir el género me pareció muy bueno, porque aunque antes se les había dado la oportunidad a las videojugadoras de elegir una heroína, no se había visto mucho que digamos. Pero saliendo de todo esto, la verdad es que sólo es una mejora de lo que ya conocíamos, como cuando jugamos Super Street Fighter 2 y Super Street Fighter 2 Turbo. Espero que cuando salga Pokémon para GBA versión transparente y opaca (fue lo primero que se me ocurrió no es que vaya a ser así) y hayamos conseguido todo de todo, no salgan con que hay una versión "moteada" con mejoras, ¡ya sería el colmo!

Panteón





Midway se ha preocupado por brindarle a todos los jugadores la facilidad de jugar sus títulos en casi todos los sistemas y no podía dejar fuera al Game Boy Advance. Los gráficos son muy buenos y aunque generalmente juegas en dos dimensiones, tiene efectos de rotación del ring para poder darle la vuelta al oponente y no permitir que te esquine tan fácilmente. Cuenta con casi todos los peleadores de la versión original y claro está, con sus movimientos para derribar al oponente en cuanto éste baje la guardia. Es lógico que tuvieron que limitar algunos ataques y modificarlos para esta adaptación pero en general conserva toda la magia y emoción que ha caracterizado la serie. Los escenarios y personajes fueron digitalizados para darle muchísima más vista al juego, ya que eso de súper realismo no le queda demasiado bien, dado que esta liga ficticia de boxeo es puro relajo.









Como ya lo mencionamos, el control sufrió algunos ajustes para que pudieras contar con la gran mayoría de opciones que tienes al jugar con una versión casera.

Los botones A y B son los golpes, ya que uno es el brazo izquierdo y el otro botón es el derecho.

Con la cruz direccional variarás los golpes para crear una serie de diferentes movimientos y enganchar golpe tras golpe.

El botón L es para poner defensa baja y el R para cubrirte la cabeza y así estar preparado para defender cualquier ataque contrario.

El botón Select también tiene que ver, ya que al presionarlo realizarás una burla para acumular fuerza para los movimientos Rumble.





Los personajes que puedes seleccionar desde el principio son muy buenos, pero podrás obtener más si te pones las pilas y terminas el juego en varios de sus modos. Lo importante es aprender a jugar con todos ellos para tener más posibilidades de salir triunfador.

Afro Thunder:

Este pugilista es muy veloz, aunque sus golpes no son de lo más devastadores, pero sabe bailar a su contrincante para recibir la menor cantidad de golpes posibles y cansar al adversario sin ningún problema.



Mama Tua:

Más rápida que un tractor, pero con toda la potencia de un tanque blindado, ella es Mama Tua que viene con todo el "Punch" para sacudir a sus contrincantes y mandar a descansar a los debiluchos.



Lulu Valentine:

Esta exuberante boxeadora se las gasta sola para mover a las masas y dar todo un espectáculo dentro y fuera del ring. Gracias a su gran condición, ella es muy veloz y prácticamente imparable.

"Raging" Rivera:

El mexicano de gran renombre regresa en este Segundo asalto para brindar un verdadero espectáculo pugilístico, pero ahora viene para dar el todo por el todo contra quien ose ponerse en su camino hacia la victoria.

Johnny Blood:

Este estrafalario pugilista tiene todo lo necesario para hacer una excelente carrera en este deporte y según las palabras de su entrenador, podría matar a quien se interponga en su camino para conseguir la victoria.



Joey T.:

Las apuestas van a favor de este peleador gracias a su asombrosa resistencia y poderosos golpes. Lento como una tortuga pero sus cañonazos devastarán hasta el duro oponente.



Robox Rese4:

Los adelantos de la tecnología han hecho posible que la inteligencia artificial utilizada en este robot de pelea pueda entrar en este singular torneo y demostrar que un par de poleas y circuitos pueden dar un buen espectáculo.

Jet "Iron" Chin:

El poderoso asiático esta más enojado y molesto que nunca. Ha entrenado en diversas artes marciales para tener un perfecto balance entre velocidad y poder, por lo que es una excelente opción o un terrible contrincante.



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 cuenta con varios modos de juego para que no te canses de seguir utilizando tu Game Boy Advance. Cada uno de ellos te brindará el reto necesario para anhelar conseguir nuevos personajes y sobre todo, dejar un legado en tu propio gimnasio o ganar tantos encuentros como te sea posible.







El modo de Arcade es el típico en el que tienes que pelear contra una serie de oponentes y llegar hasta el final para ganar el trofeo y declararte vencedor absoluto. Aunque este modo es algo lineal, cada uno de los asaltos son verdaderamente emocionantes. Al enfrentar a suficientes oponentes podrás boxear contra los personajes más feroces de la liga.





En el Championship o campeonato *tendrás la* oportunidad de entrenar a cuantos boxeadores quieras para llevarlos hasta la cima del mundo. Cuando comienzas con algún personaje, lógicamente estará muy raquítico como para entrar luego, luego a los golpes, por lo que tendrás que seguir una serie de rutinas para aumentar su fuerza, resistencia, condición y velocidad, ya sea con aerobics, levantamiento de pesas, golpeando la pera o el saco de arena. Al pasar un par de semanas de entrenamiento, podrás enfrentar a contrincantes para ganar dinero y así poder entrenar mejor a tus boxeadores.

Las barras azules representan la estamina de los boxeadores, esta funciona para representar la cantidad de energía que tienes para lanzar cierta cantidad de golpes seguidos y así armar tus combos, pero al terminarse la barra tendrás que esperarte unos segundos para recuperar el aire y poder lanzar otra serie de ataques.



En el clásico modo de Survival pondrás en práctica todas tus habilidades y mañas para *aguantar todo* lo que puedas arriba del ring sin que seas descalificado. Claro que entre más oponentes derribes, más difícil se pondrá la situación, pero tendrás la satisfacción de mandarnos tus récords y presumirnos la gran cantidad de noqueados que hay en tu lista.





Para todos aquellos que no sepan cómo está la cosa arriba del ring, les explicaremos con un poco más de detalle para que no tengan problema alguno y puedan vencer a los contrincantes con mayor facilidad.

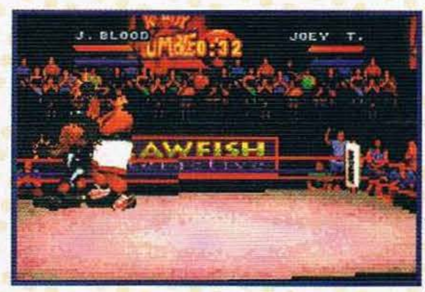
Las barras rojas en la parte superior de la pantalla representan la energía de cada boxeador y lógicamente al terminarse la barra, el pugilista caerá inconsciente y tendrás que presionar rápidamente todos los botones, ya sea para levantarte o para recuperar algo de energía.







Al conectar algunas combinaciones de golpes con el control, obtendrás una letra de la palabra Rumble, y aunque esto también lo puedes hacer con el botón Select, es más recomendable acumular letras sin quedar a merced del contrario.



Una vez que completes todas las letras de Rumble, podrás activarla al presionar simultáneamente los botones L y R y así tener estamina ilimitada por unos segundos y así atacar continuamente sin ningún problema. También puedes acumular la palabra Rumble hasta tres veces para así tener más tiempo de estamina ilimitada y asegurar completamente la victoria.



Cuando estás en Rumble, puedes efectuar un movimiento especial con el que el boxeador empezará a lanzar ataques a diestra y siniestra al presionar los botones A y B simultáneamente, pero si utilizas el Rumble con las tres palabras y realizas el movimiento especial, mandarás al contrincante fuera del ring inhabilitándolo para poder continuar el enfrentamiento y ganando automáticamente.



Como puedes ver, el juego está completísimo gracias a que la gente de CrawFish Interactive le puso todas las ganas del mundo y la verdad es que les quedó sin ninguna desventaja ni sacrificios de ninguna índole, inclusive también incluye a los personajes ocultos como Shaquille O'Neal y Michael Jackson. Otra de las cuestiones que se plantearon era el audio, ya que las versiones caseras siempre han impactado mucho por los efectos de sonido y las voces, pues con las herramientas denominadas como Musix Audio System creadas por Factor 5, no hubo ningún problema ni para sacrificar al buen Michael Buffer y su singular entrada de "Are you Reaaaaaaady 2 Rumbleeeeeeeeee" así que ya te imaginarás qué tan buenos se ponen los "cates" con absolutamente todo lo que nos brindan los juegos de Midway.

Segunda Opinion

Es gratificante ver cómo equipos de trabajo se esfuerzan por realizar buenas conversiones para los sistemas portátiles sin la necesidad de sacrificar demasiadas cosas y Crawfish es una de ellas, ya que con el apoyo de Midway han logrado hacer un excelente trabajo.
Aún cuando faltan algunos personajes, tiene todo lo necesario para convertirse en todo un éxito.
Lo que en verdad es una pena es que no hayan pensado en ponerle una batería al cartucho, ya que eso de estar apuntando passwords es una verdadera lata.
Si lo que buscas es un juego con reto y cuentas con suficientes baterías, no cabe la menor duda de que Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 es una muy buena opción.

El Conejo

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Compañía

Compatible con

Clasificación

Desarrollador

Memoria: 32 Megas

Categoría: Boxeo

Lanzamiento: Junio 2001

Lo Bueno Es Que

-Cuenta con una gran cantidad de personajes a seleccionar desde el principio y tiene otros más que tendrás que ganártelos.
-No sacrificaron casi nada para realizar la translación a este sistema portátil.

Lo Malo Es Que

-En cierta forma los controles se vieron afectados un poco debido a que el sistema cuenta con menos botones y tienes menos combinaciones en los ataques.
-El cartucho no tiene batería y cada vez que quieras continuar tendrás que introducirel password.



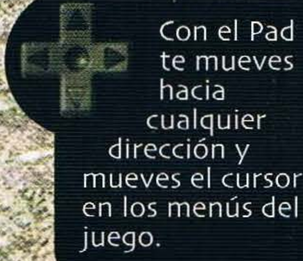
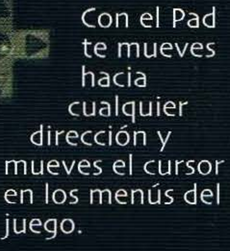




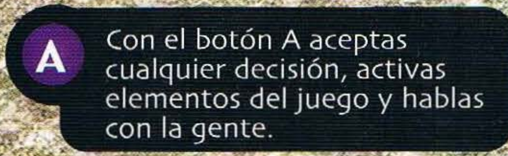
Una vez más, porque ustedes lo pidieron, aquí estoy para revisar un juego más. Antes que nada, quisiera agradecerles las cartas y los E-Mails que me llegan, tanto las flores como los regaños, quejas, sugerencias y peticiones. Hablando de peticiones, recibí una de un cuate de Monterrey, quien me pidió que revisara cierto juego de SNES. Este es un juego que más que olvidado, es muy raro; por lo que decidí incluirlo en mi sección para que todos tengan oportunidad de conocerlo y si lo tienen, que no lo desaprovechen, pues es un juegazazazo. Pero basta de todo esto, mejor vamos a checarlo como este juego se merece.

Chrono Trigger es uno de los mejores RPG que se hayan hecho, tiene tantos detalles, buena jugabilidad, excelente historia, animaciones, en fin, es casi el más completo de todos los juegos de SNES.

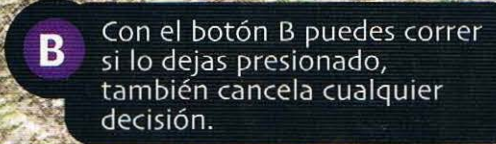


Con el Pad te mueves hacia cualquier dirección y mueves el cursor en los menús del juego.



Con el botón A aceptas cualquier decisión, activas elementos del juego y hablas con la gente.

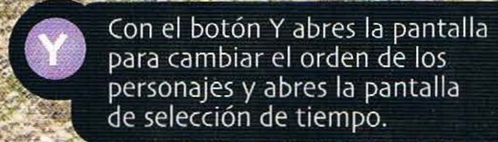


Con el botón B puedes correr si lo dejas presionado, también cancela cualquier decisión.






Con el botón X abres los menús del juego, aquí puedes accesar a otras pantallas como los ítems, salvar, etc.



Con el botón Y abres la pantalla para cambiar el orden de los personajes y abres la pantalla de selección de tiempo.

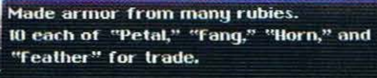


L R

Con los botones L y R seleccionas el lugar en el tiempo al que quieras ir (en la pantalla de selección de tiempo).



Básicamente, Chrono Trigger es un RPG como todos, debes hablar con las personas, encontrar aliados, resolver problemas, realizar ciertos favores, conseguir cosas etc. Pero más allá de esto, la interacción de los personajes en la historia, los eventos que suceden y lo bien que está hecho el juego, hacen que te metas de lleno en la historia y no pares hasta terminarlo.







Compañía	Sistema	Desarrollador	Categoría	Año de salida
				



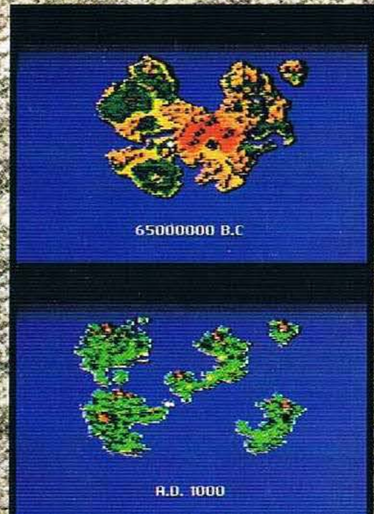


La historia del juego es muy buena, aquí no eres el legendario héroe quien es el único que puede detener el mal, tampoco hay que buscar un tesoro perdido de grandes poderes que todos quieren, ni tampoco debes salvar (y enamorarte irremediablemente) de una chica que es la clave para el balance en el universo. En Chrono Trigger tomas el papel de Crono, un chico común y corriente, que se ve envuelto en una serie de eventos que lo llevan a conocer que la destrucción de su mundo en el futuro es causa de un organismo de otro planeta, así que él junto con los demás personajes de otros tiempos deciden enfrentarlo.

Como podrás imaginarte, debes ir consiguiendo accesorios para equipar bien a los personajes del juego, cada arma, sombrero, anillo, arte, tienen cualidades diferentes que te ayudarán a mejorar el desempeño de los personajes y hacerlos más fuertes, rápidos, etc.



Lo más notable del juego es que todo se lleva a cabo en distintas épocas del tiempo, así que deberás enfrentar ciertos peligros para cambiar algo en el presente y a su vez, mejorar el futuro.
La interacción entre las distintas etapas del tiempo es muy buena, otra cosa que lo hace muy padre es que los mapas del mismo planeta, cambian según los sucesos que acontezcan en cada período de tiempo, lo que hace que debas cuidarte de no perder detalle en los eventos y la historia, para saber dónde estás en cada período.





Otro detalle es que el juego cuenta con varios finales, aunque esto ya se había visto antes y se veía en algunos títulos más, este es uno de los juegos con más finales diferentes. Para obtener los 15 finales, debes terminar el juego en ciertos momentos exactos para que el final sea acorde a los eventos que están en ese momento en el juego.

El juego cuenta con muy buenas gráficas y excelentes animaciones, desde los personajes hasta el ambiente del juego. La música es también algo extraordinario, muy de acuerdo a cada momento del juego.



Aunque ya dimos una vez los finales de este juego, después los volveré a dar en esta sección.





El juego cuenta con una opción muy buena que se llama New Game+, la cual te sirve para iniciar un juego nuevo, desde el principio con todos los elementos, armas, dinero y experiencia que hayas obtenido en un archivo cualquiera; para obtener esta opción, debes terminar el juego por lo menos una vez.



En este tipo de juegos, se estila que mientras vayas adquiriendo experiencia, aprenderás nuevas técnicas y magias para atacar a tus enemigos. En Chrono Trigger no solamente aprendes tecnicas y ya, sino que puedes combinar las técnicas de dos e inclusive de tres personajes para crear súper ataques que son altamente efectivos contra los enemigos, además de que estas técnicas tienen unas animaciones muy buenas con todo el poder del SNES.



A todos los personajes del juego que puedes usar, les puedes poner el nombre que tú quieras, claro, con la condición de que no sea más largo de cinco letras.



Para atacar, usar un item o una magia, debes esperar a que se llene una línea de energía; esto parecerá como si fuera malo, pero en realidad es muy bueno, porque puedes esperar al momento justo para atacar o bien, siempre tienes a un personaje de reserva para curar a los demás; no es necesario que ataquen todos a la vez como si fuera por turnos.

Cada personaje es diferente en cuanto a personalidad y cualidades, pero además, al llegar a cierto punto del juego, estos aprenden un tipo diferente de magia, la cual podrá ser combinando las técnicas dobles y triples.



También los enemigos tienen diferentes tipos de magia, por lo que algunos tipos de magia son mejores contra ciertos enemigos.



No podemos dejar de mencionar que el diseño de los personajes corrió por cuenta del gran Akira Toriyama, quien diseñó a los personajes de Dragon Ball, así como los de Dragon Warrior.

El Equipo de Chrono Trigger

Tal vez creas que los personajes son muy carismáticos o poderosos y que por eso son especiales. Pero la verdad es que merecen que se les mencione para que los conozcas y comprendas mejor el "feeling" tan especial que transmite este singular título.



Crono

Este muchacho es un espadachín que tiene un gran sentido de la justicia, además de muy buenos sentimientos. Es el personaje principal del juego y el líder del equipo, en una parte del juego, se sacrifica para tratar de salvar a sus amigos. Se enamora de Marle desde el principio sin saber quién era en realidad, por lo que a lo largo del juego, su amor crece y lo demuestran en varias ocasiones. Su tipo de magia es Lighting (Rayo) y su mejor magia es Luminaire.





Marle

Marle es en realidad la princesa Nadia, del reino Guardia (el pueblo de Crono). No conforme con sus deberes y obligaciones como princesa y harta de la vida en el palacio, Nadia se escapa a la feria del milenio, donde conoce a Crono. Ella se pierde en un portal que se abrió a causa del pendiente que traía, por lo que Crono va a buscarla. Por escapar de su padre por segunda vez, el equipo llega al futuro, donde se enteran que Lavos es el causante de la destrucción de su planeta. En la parte de la historia cuando Crono se sacrifica, ella toma el liderazgo del grupo para buscarlo. Su tipo de magia es Water (agua), aunque se manifiesta en ataques de hielo. Su mejor magia es Life 2, que revive a un aliado con su HP completo.



Lucca

Ella es la mejor amiga de Crono, como científica, es una de las piezas claves en la historia ya que ella inventa el teletransportador que reactiva el pendiente de Marle, además de la "llave" para usar los portales inter-temporales. Ella se hace gran amiga de Robo, de esta amistad ambos aprenden un par de cosas. Su tipo de magia es Fire y su mejor ataque es Flare.





Frog

Este singular personaje es en realidad un ser humano de nombre Glenn, pero cuando él viajaba con su mejor amigo, Cyrus; enfrentaron al hechicero Magus, quien eliminó a Cyrus y transformó a Glenn en un batracio. Es un gran elemento para el equipo, especialmente en combinación con Crono, aunque para que se una, debe salir de la depresión que tiene desde la tragedia de Cyrus. Su tipo de magia es Water y su mejor técnica es Frog Squash.





Robo

Este autómata proviene del futuro, cuando lo encuentran está desactivado, pero Lucca lo reactiva y se une al equipo. Después de un rato, él comprende los valores humanos y debe traicionar a los de su propia clase que están en contra de los humanos. Especialmente a Antropos-X, quien es el equivalente robótico de su pareja. Aunque él usa lásers para atacar, causa daño de tipo Shadow (Sombra) y su mejor ataque es Shock.







Ayla

Ella es una antepasada de Marle, proveniente de la era cavernaria del planeta.
Ella nació antes de que existiera la magia, por lo que no tiene, pero es lo suficientemente fuerte para prescindir de ella, su mejor técnica es Triple Kick. Gracias a ella se gana la batalla entre los Reptites y los humanos por el dominio del planeta.

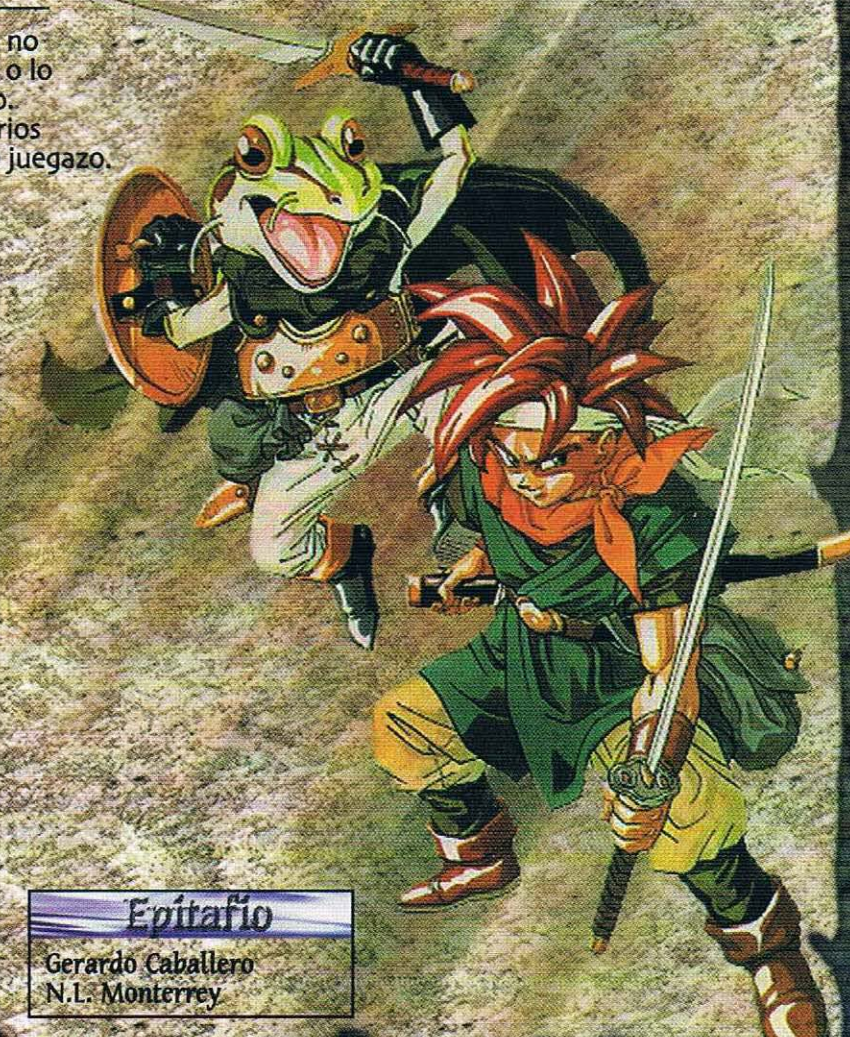




Magus

En cierta parte de la historia, te enteras que un mago en 600 A.D. hace aparecer a Lavos, por lo que es importante detenerlo, pero en realidad, Magus es un sobreviviente del mágico reino de Zeal, donde se llamaba Janus, hermano de Schala. En ese entonces, su madre, Zeal, obliga a Schala a usar su poder para hacer aparecer a Lavos. Schala muere en el desastre y Crono se sacrifica a sí mismo para salvarlos, Janus es arrastrado a 600 A.D. por un portal y ahí se convierte en el líder de los Mystics, enemigos de los humanos. Pero todo esto es para buscar la manera de vengarse de Lavos. Aunque es un personaje serio, su frialdad de sangre es ocasionada más que nada por la pérdida de su hermana y el sentimiento de venganza que lo consume. Su tipo de magia es Shadow y su técnica más poderosa es DarkMatter.

Chrono Trigger es un gran juego que no puedes dejar en el olvido, si lo tienes o lo consigues, no puedes dejar de jugarlo. Más adelante, en próximos Cementerios estaré checando más detalles de este juegazo.



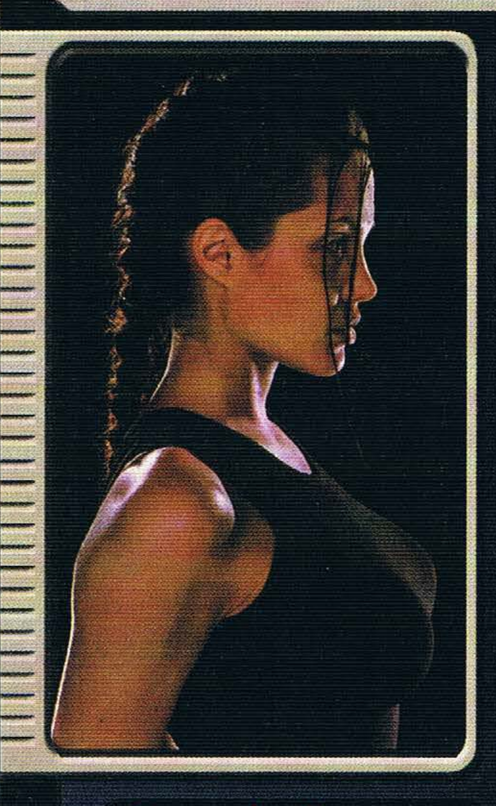
Pues bien, espero que les haya agradado la selección de este mes. Personalmente, Chrono Trigger es mi juego favorito de SNES, obviamente que no podemos comparar juegos de géneros diferentes, como los de peleas y de deportes, pero Chrono Trigger cumple con todo lo que un buen juego debe tener, además que explota muy bien el poder del sistema pues tiene rotación y escala, modo 7 y muchas cosas más que iremos checando posteriormente.

Recuerda que puedes enviarme tus cartas a la dirección de la revista con las letras CV (de buen tamaño y en color rojo) en el sobre para que se diferencien de las demás cartas. O tus mails a: panteon@nintendo.com.mx con tus quejas, comentarios, órdenes de pizza y lo que se te ocurra. Nos estamos leyendo...

Epitafio

Gerardo Caballero
N.L. Monterrey

C.N.Profiles | LARA CROFT



Nombre: Lara Croft

Biografía:

Nacionalidad:	Británica
Lugar y fecha de nacimiento:	Wimbledon, Surrey 14-02-68
Estado Civil:	Soltera
Grupo Sanguineo:	AB-
Estatura:	1.75m

Escolaridad:

De 3 a 11 años:	Maestro Privado
De 11 a 16 años:	Wimbledon High para damas
De 16 a 18 años:	Escuela de Gordonstoun Boarding
De 18 a 21 años:	Escuela Suiza.

Apariciones:

Tomb Raider	1996 PSX
Tomb Raider 2	1997 PSX
Tomb Raider 3	1998 PSX
T. R. Last Revelation	1999 PSX
T. R. Chronicles	2000 PSX
T. R. Last Revelation	2000 PC
T. R. Chronicles	2000 PC
Tomb Raider	1997 Saturn
Tomb Raider	1997 PC
Tomb Raider 2	1997 PC
Tomb Raider 2 Gold	1998 PC
Tomb Raider 3	1998 PC
T. R. Last Revelation	1999 PC
T. R. Chronicles	2000 PC
T. R. The Lost Artifact	2000 PC
Tomb Raider	2000 GBC
T. R. Curse of the Sword	2001 GBC

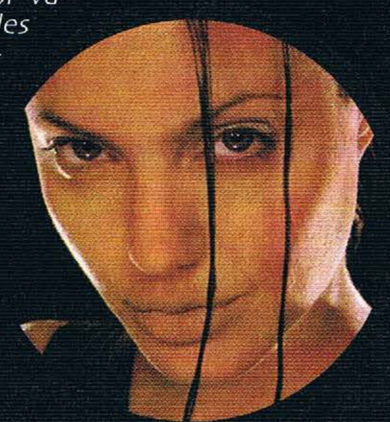
Historia de Tomb Raider:

El concepto original de Tomb Raider empezó en 1993, pero no fue hasta noviembre de 1996 que se vió el primer juego, el cual fue desarrollado por Core Design de Europa. El primer hit de Tomb Raider conocido, fue en el Saturn de Sega. No obstante, este juego fue mejorado en el sistema PlayStation.

Observaciones:

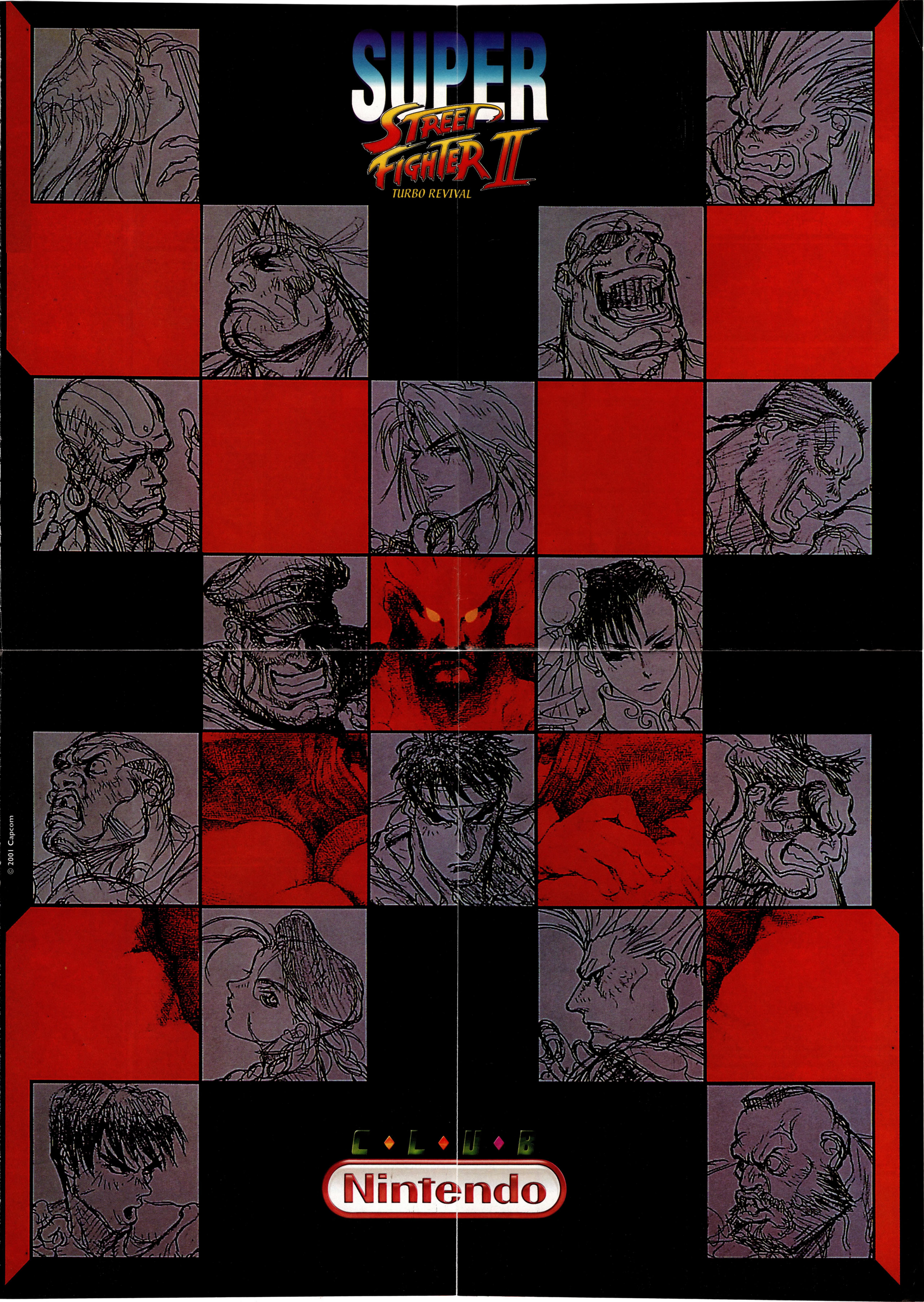
Toby Gard tiene el crédito por haber creado a Lara Croft y Tomb Raider, él es diseñadory animador. Gard siempre ha dicho que el fin del concepto Tomb Raider no era hacer una versión femenina de Indiana Jones (aunque es exactamente lo que piensa todo el mundo). Lara ha sufrido revisiones a diseño y en tanto a concepto; originalmente Lara se suponía que iba a ser una psicótica militar, pero ha evolucionado hasta la Lara que conocemos hoy en sus últimos juegos.

Lara Croft ha sido encarnada por varias modelos para fines comerciales y publicitarios, la última es Angelina Jolie, quien hace su papel en la cinta de Live Action de Tomb Raider. Estas son las modelos que le han dado vida a esta singular aventurera.



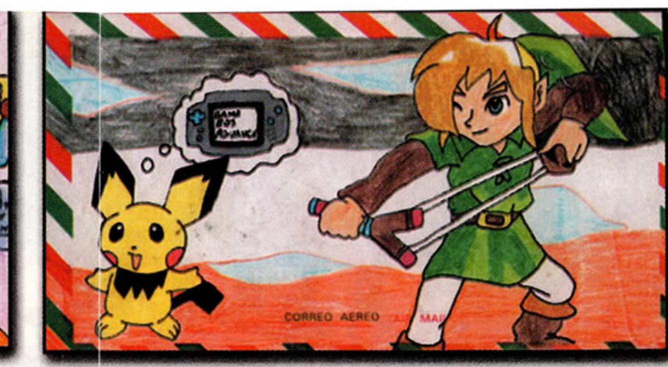
Rhona Mitra - 1997
Nell McAndrew - 1998
Lara Weller- 1999
Lucy Clarkson -2000
Angelina Jolie - 2001

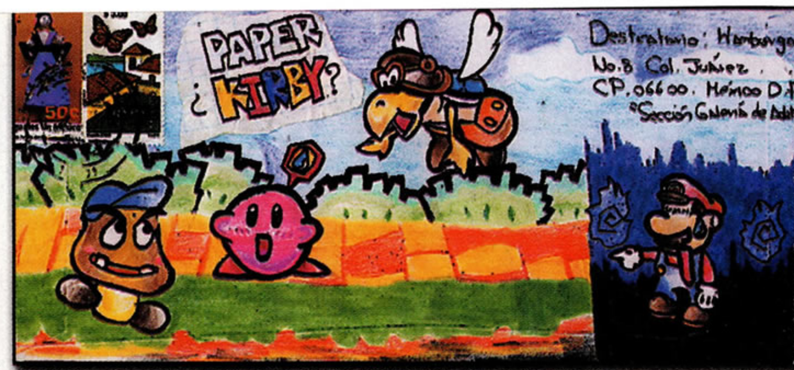


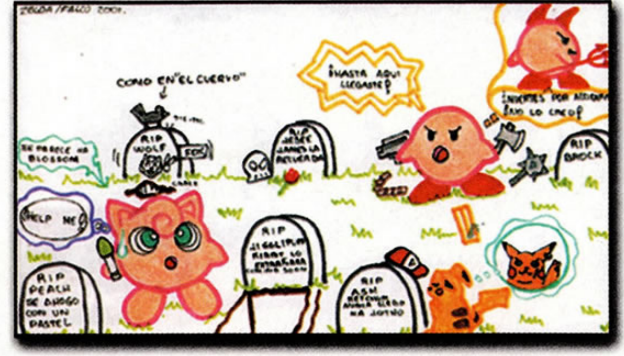

SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
© 2001 Capcom
C L U B
Nintendo



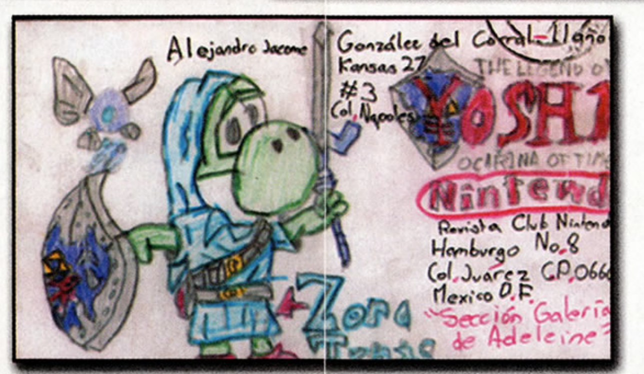


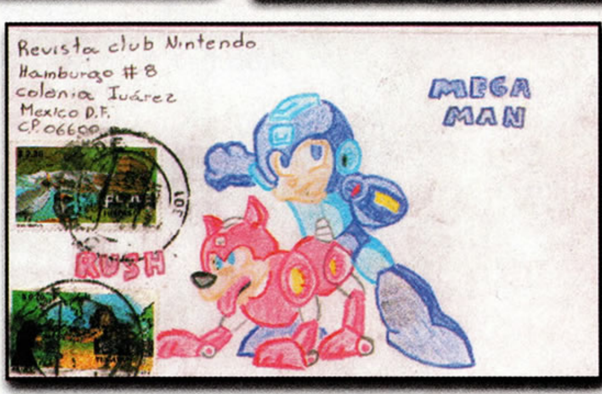



PAPER KIRBY?
Destinatario: Hamburgo No.8 Col. Juárez C.P. 06600 México D.F.
Sección Galería de Adeleine





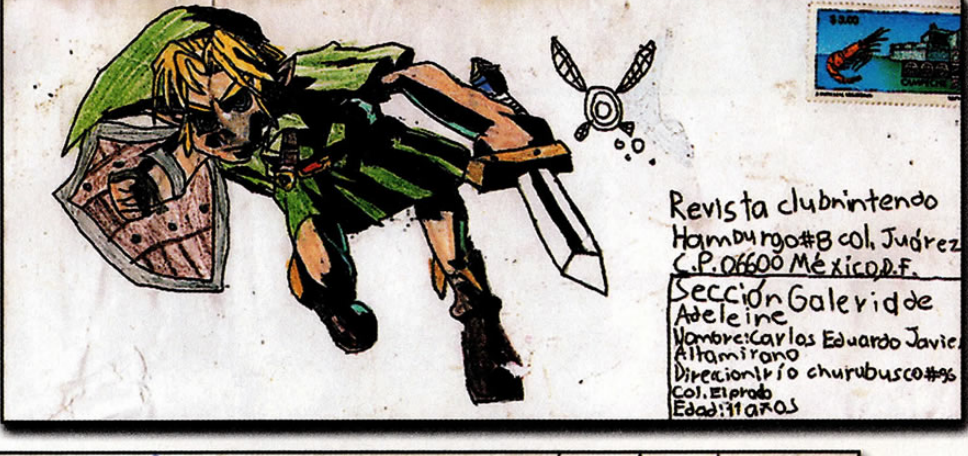

YOSHI
Nintendo
Zora


Revista club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juárez
México D.F.
C.P. 06600
MEGA MAN
RUSH

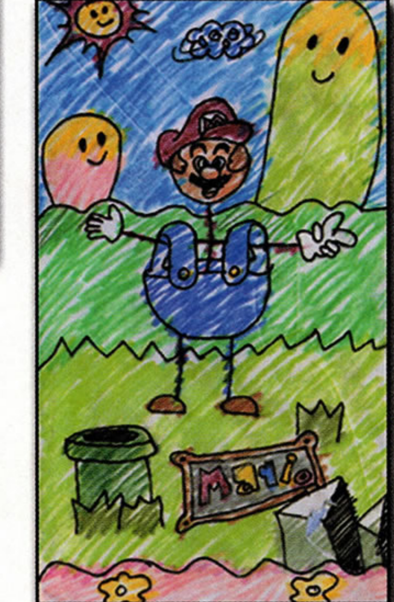

ASH
GARY
Revista club Nintendo
Hamburgo No. 8
Col. Juárez, C.P. 06600
México. D.F.
Galería D' Adeleine
Remitente:
Elizabeth Rojas Soriano
Col. terminal
fortín, Veracruz.

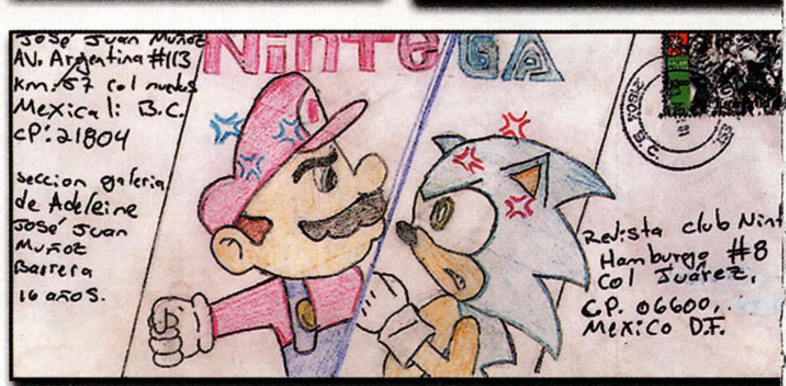


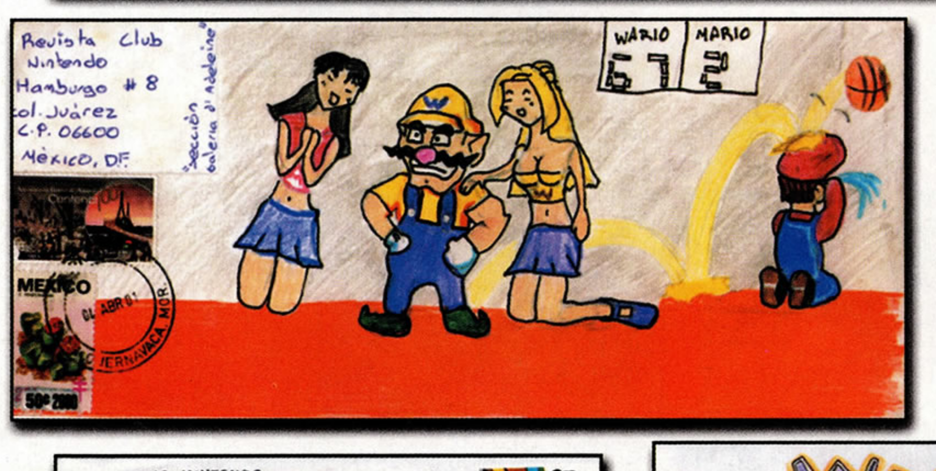

DR. BART 64


Revista club Nintendo
Hamburgo #8 col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.
Sección Galería de Adeleine


THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK




Revista club Nintendo
Hamburgo #8
Col Juárez,
C.P. 06600,
México D.F.

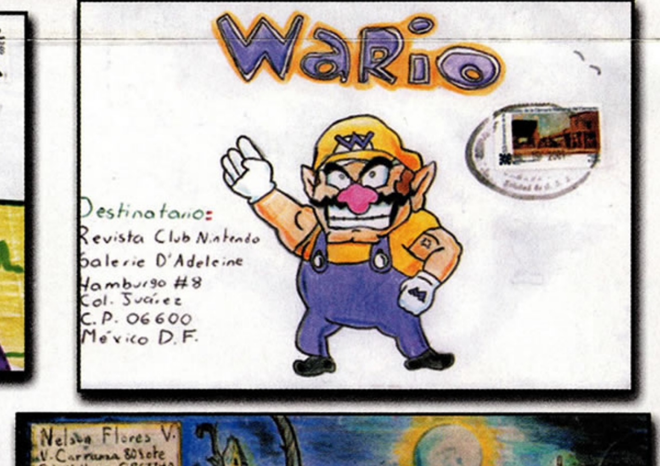

WARIO
MARIO





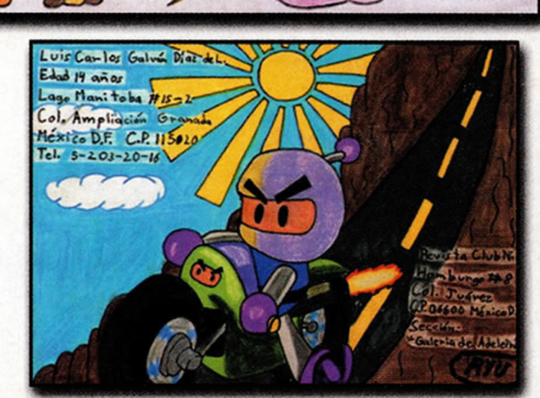

SECCION GALERIA DE ADELEINE



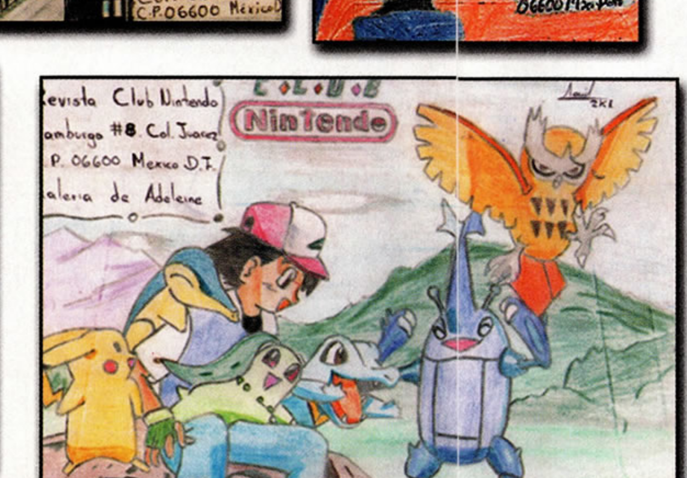

WaRio
Destinatarios:
Revista Club Nintendo
Galeria D'Adeleine
Hamburgo #8
Col. Juárez
C.P. 06600
México D.F.

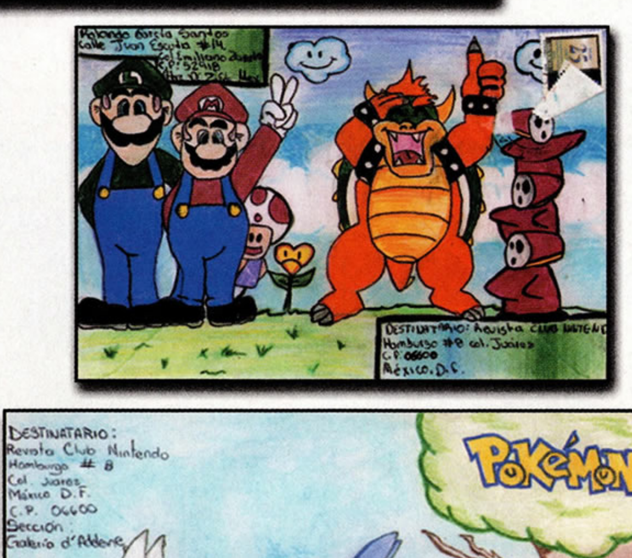

Nintendo
Nuevo
Game Boy
Advance

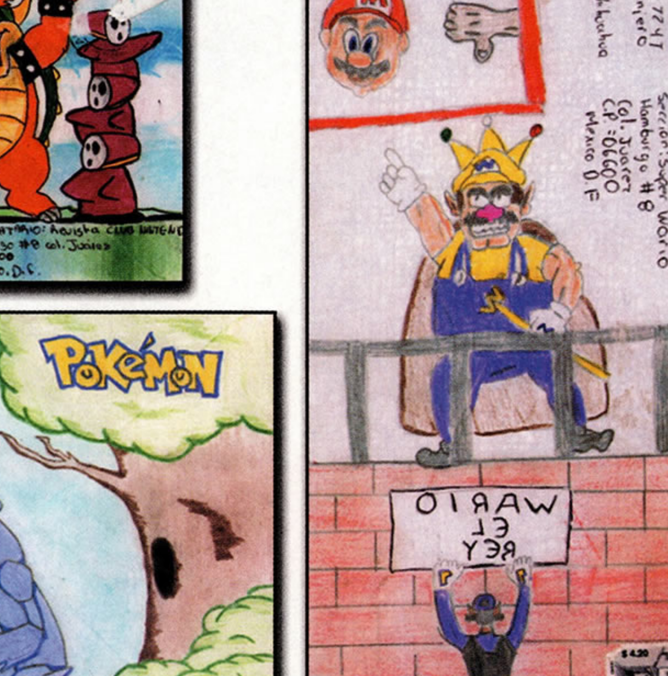

SUPER MARIO BROS

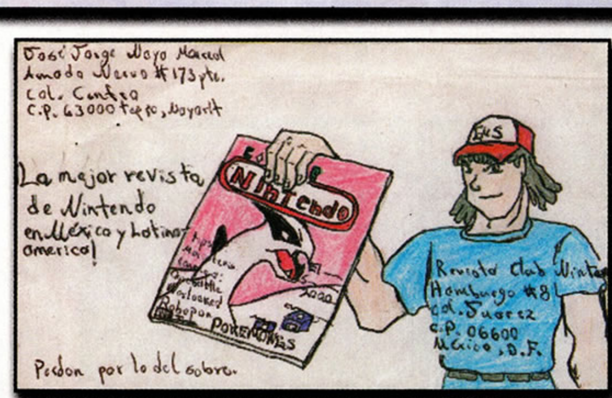



KIRBY


Nintendo

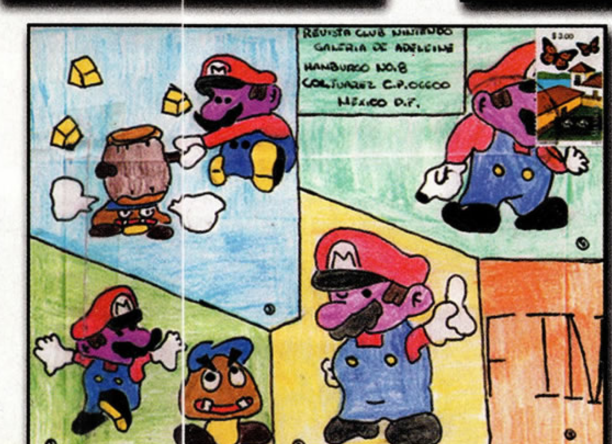

Pokémon



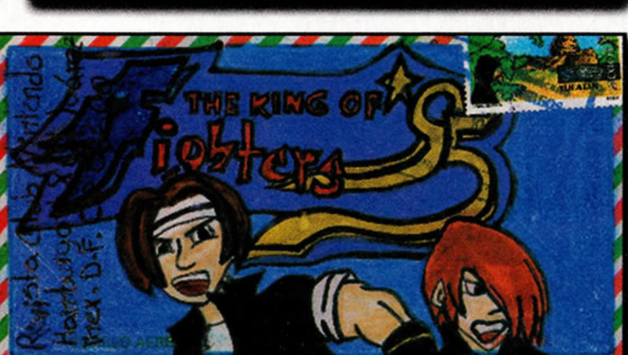

La mejor revista de Nintendo en México y Latinoamérica!
Nintendo



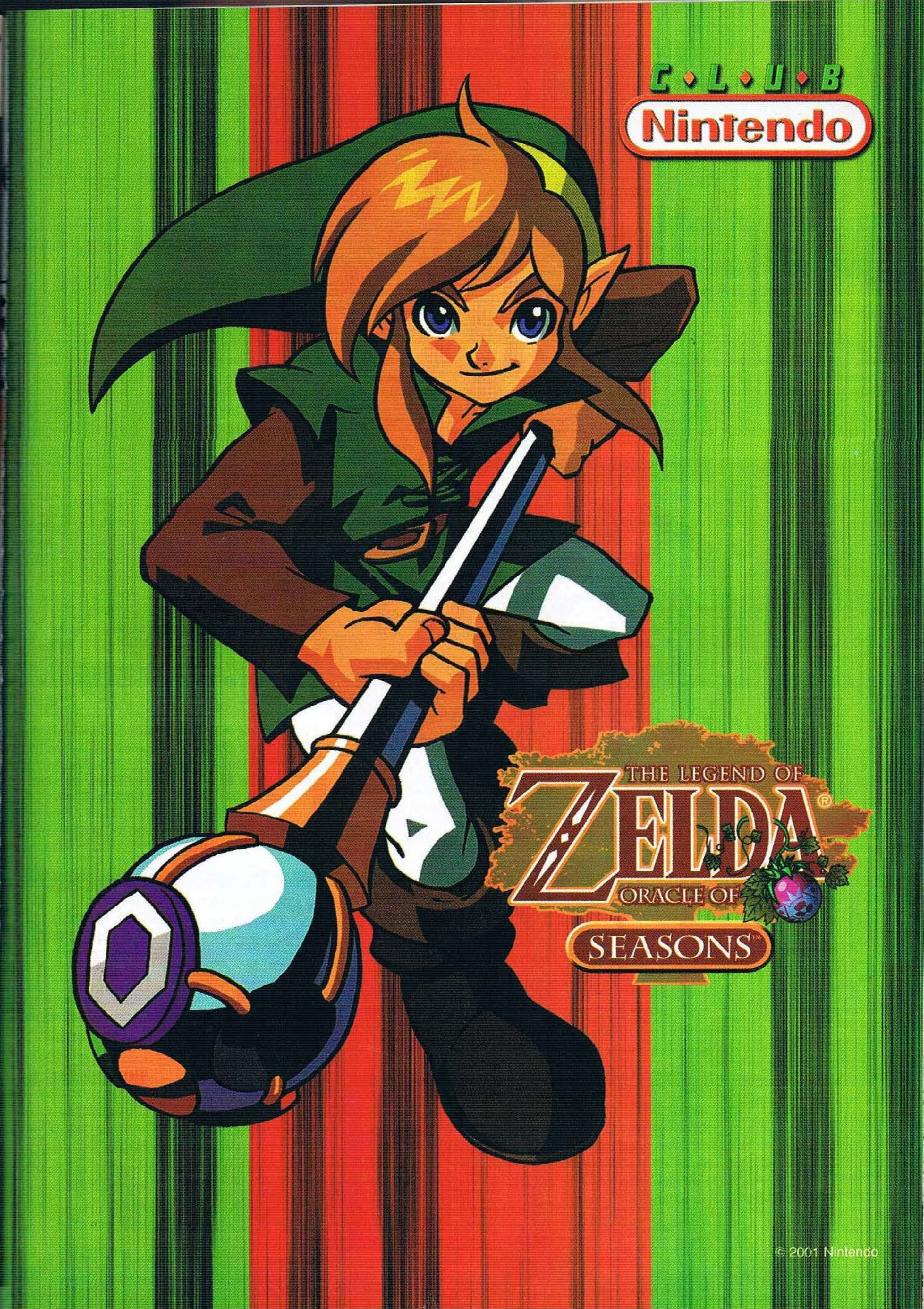

E.L.C.


FIN


Que, que tengo

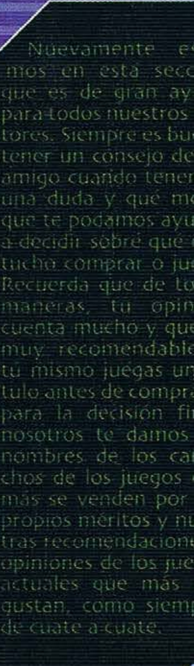

THE KING OF FIGHTERS




C·L·U·B
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
ORACLE OF
SEASONS
© 2001 Nintendo

+++TOP++++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS



1 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Link es reclutado para una nueva aventura que va más allá del tiempo. Este par de juegazos son muy recomendables, si los juegas por separado, enfrentarás un reto excelente en cada uno; pero si terminas uno, puedes continuar esa misma aventura en el otro cartucho con todo lo que llevas, haciendo más completa la excelente historia de este juego. ¡Siente la emoción de jugar ambos juegos y descubrir todos los secretos que encierran!



2 POKEMON STADIUM 2

No hay duda, este juego es un hit que todo entrenador debe tener para llevar al límite las batallas con los Pokémon que has entrenado en las versiones Red, Blue, Yellow, Gold, Silver y Crystal. Este cartucho está completísimo, checa todo lo que tiene: Puedes tener a tus Pokémon en tercera dimensión, divertidos minijuegos para hasta cuatro jugadores, una manera fácil y completísima de acomodar tus ítems y Pokémon, jugar tus versiones en tu N64 y padrísimas animaciones de las diferentes habilidades y poderes de los Pokémon. La única pregunta es: ¿qué esperas para tenerlo?

3 POKEMON CRYSTAL

Uno de los mejores RPG que han salido en cualquier sistema portátil tiene una nueva versión, que es una mejora de las versiones Gold y Silver. Todos sabemos que el fenómeno Pokémon es la sensación y este juego lo comprueba; juega con los 251 Pokémon en esta aventura, descubre el enigma de los misteriosos Pokémon Unown y conviértete en el (o la) entrenador más grande de todos los tiempos.



4 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

El hecho de que este juego cayó del segundo lugar, no quiere decir que nadie lo compre, ¡sino que ya más videojugadores lo tienen! Vive una experiencia como ninguna en los detallados mundos en tercera dimensión en tiempo real que proporciona el N64 y ayuda a Link a salvar al mundo de la catástrofe que se avecina; pero no tardes, porque el tiempo avanza...

5 MARIO PARTY 3

Este juego se mantiene en su posición desde el pasado, lo cual no nos extraña, es uno de los jue más recomendables para toda la familia; es sencillo jugar, fácil de entender, extremadamente adict tiene gráficas muy padres y montones de mini-jue y opciones ¡para que todos en tu casa se diviert ¡Lo mejor es que aquí no se pierden los dados ni la fichas del juego!

6 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Si eres un fanático de las patinetas, checa este gran juego con la estrella Tony Hawk. Este juego es muy divertido y tiene muchas opciones y acrobacias que lo hacen el mejor juego de patinetas que hay. No pararás de jugar ni siquiera si te caes... del sillón.

7 PAPER MARIO

Este juego es toda una experiencia, como siempre, Mario tiene problemas con la tortuga más molesta de los videojuegos en un mundo de papel con los personajes más chistosos que te puedas imaginar. Aquí encontrarás muchos personajes que te ayudarán en tu búsqueda, con diferentes poderes y habilidades. Paper Mario... no necesita tijeras.

8 F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

No podía faltar, este juego es todo un clásico de SNES y N64, ahora en el mejor sistema portátil que existe. Siente la velocidad y el reto de enfrentarte a los más aguerridos pilotos en este juego de carreras; no te preocupes, pueden jugar hasta cuatro personas con el mismo cartucho y sus respectivos Game Boy Advance por medio del Cable Link.

9 DONKE KONG COUNTR

Aquí tenemos otro g clásico, que llegó al me Boy Color con t la diversión que h grande a la versión SNES. Encuentra to los Bonus Ocultos y ga con el Rey K. K para que recuperes das tus bananas. Si perdiste la versión SNES, esta es una n buena oportunidad p tener este clásico.

10 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Nos faltan palabras para decirte lo padre que está este juego, puedes competir en más de veinte pistas diferentes, competir en el fiero modo de batalla, competir con tus personajes favoritos de la versión de N64 y vivir la violencia del tremendo multiplayer con un solo cartucho o si lo prefieres, cada quien con el propio para que puedan jugar en todas las pistas con todos los personajes. Seguramente este título llegará más arriba en el Top Ten, sólo es cuestión de tiempo...



LOS MAS RECOMENDABLES

Aquí hablamos más de nuestro gusto personal, nosotros tenemos la oportunidad de decirte qué juegos te recomendamos en nuestra lista, de acuerdo a lo que más jugamos y preferimos. Pero vayamos con los títulos de este mes que ahora vienen intercalados los portátiles y los de N64:

1 CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Castlevania... desde que jugamos este cartucho, no podemos parar, está completísimo, en especial sentimos una gran nostalgia y nos hace re-jugar los otros títulos de esta gran serie. ¿Ya tienes todas las tarjetas? ¿Ya probaste todas las combinaciones? Pues si te falta alguna, échale un vistazo a los Tips que tenemos en este número. Tenemos un lema en la redacción sobre los Castlevanias: "No hay ni un sólo Castlevania malo, solamente hay limitaciones de los sistemas"

2 POKEMON CRYSTAL

Este cartucho es una gran opción, aquí tendrás que enfrentar los dos pueblos del mundo Pokémon, capturar a los tres perros legendarios y resolver el enigma de los Unown. Este es un juego muy recomendable para los fans de estos carismáticos monstruos de bolsillo, si no tienes la versión Gold o la Silver, te invitamos a que cheques ésta; claro que si lo que quieres es un nuevo reto y/o tener tu colección completa, no te arrepentirás. ¡Ojo! amigas videojugadoras, ahora sí pueden elegir a una heroína para demostrar que las mujeres también pueden ser excelentes entrenadoras.

3 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES

Otro gran juego de otra gran saga, Link es uno de los héroes que no descansan ni un momento ni dejan en paz a ningún sistema de Nintendo. En estos excelentes cartuchos no enfrentas dos variantes de la misma versión para conseguir todos los X elementos, sino un concepto bastante innovador que estaremos checando próximamente, para más información, checa el Dr. Mario.

4 MARIO KART SUPER CIRCUIT

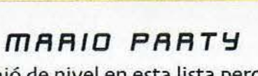
¡Violencia portátil! Nunca hemos dejado de jugar ninguno de los diferentes Mario Kart y este no va a ser la excepción. Este juego es más que recomendable, tiene de todo y puedes jugarlo entre cuatro amigos con uno o cuatro cartuchos. Es un juego para toda la familia que les dará mucha diversión y claro, te acompañará en todos tus viajes (hasta para ir al baño). Siperman.



5 CONKER'S BAD FUR DAY

Simplemente no podemos dejar de recomendarte este gran juego. Además de ser un paso adelante en innovaciones en Nintendo, es muy divertido, muy violentoy tiene un súper multiplayer. ¡Checa los Tips que te damos en este número para que vivas la ferocidad de este juego y lleves el multiplayer al límite!





6 MARIO PARTY

Este juego bajó de nivel en esta lista pero no porque lo dejemos a un lado, sino que los juegos que están en los primeros lugares realmente son muy buenos. Este juego es bastante recomendable, al igual que las versiones anteriores, especialmente si acostumbras juntarte con varios amigos a jugar los fines de semana o bien, resulta excelente para un dominguito entre familia.



7 POKEMON STADIUM 2

No podemos olvidarnos de este título, es muy bueno para medirnos como entrenadores y también es muy fácil usar la PC y las opciones del juego que te facilitan la vida. El reto que representan los entrenadores del cartucho es muy bueno, puedes pasar mucho tiempo sin pasarlos si no pules tus habilidades de entrenador, esperamos que te hayan servido los Tips que te dimos en números anteriores.



8 KIRBY TILT 'N' TUMBLE

Un juego tan innovador como recomendable. Este personaje es uno de los consentidos de Nintendo y no podemos esperar para jugar con él en el Game Cube. En este juego podrás poner a prueba tu paciencia y tu pulso para completar todas las misiones de Kirby.



9 BANJO-TOOIE

Aunque hemos perdido la noción del tiempo buscando todos los elementos de este extensísimo juego, podemos recomendarlo pues te dará horas de diversión y mucha búsqueda. En realidad son sorprendentes los mundos tan bien hechos y el tamaño de estos, es uno de los juegos más largos y con escenarios más impresionantes que hemos jugado, sigue la pista de los Tips con la continuación en este número.



10 METAL GEAR SOLID

Uno de los mejores juegos de espionaje llega al Game Boy Color, debes tener nervios de acero para enfrentar este gran reto muy bien desarrollado en este gran título. Si prefieres los juegos de deducciones, acción y realistas, checa este juegazo y no te arrepentirás. Si tienes alguna duda, no dejes de escribirnos y pondremos a nuestro experto en Metal Gear Solid a resolver tus dudas por un par de zanahorias.

MUSEO

BIGFOOT

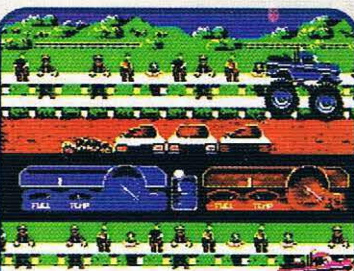




Las emoción de las carreras es algo que no podía pasar desapercibido en los videojuegos; desde los inicios de este ámbito, hemos visto varias de las categorías de las carreras en diferentes juegos, como la Fórmula 1 en Mónaco GP o en Pole Position. ¿Recuerdas el museo de City Connection? Ese era un juego con un estilo muy diferente, pero con un carrito muy "cool". El chiste es que siempre se ha exigido más realismo en cada juego que sale sobre competencias con vehículos; esta vez vamos a recordar un juego que introdujo algunos elementos más realistas para hacerlo más divertido y que le pensáramos un poco más, no solamente correr para llegar en primer lugar.



Este juego está basado en las competencias de camionetas "monstruo" como se les conoce, donde el líder indiscutible siempre ha sido la original y primera camioneta de grandes llantas: Bigfoot. El juego llevaba el mismo nombre y la misma emoción que las competencias reales, aquí podías llevar a *tu camioneta a la fama y fortuna* o al deshuesadero.





Bigfoot contaba con dos diferentes modos de juego, cada uno con sus diferentes estilos y elementos. El modo de "movimiento" (parece Pokémon ¿verdad?) es cuando llevabas a tu camioneta a través de los peores caminos de un estado a otro en EUA, para competir en las diversas comp tencias para B foot. Aquí pod competir con un amigo o con el CPU, si uno los dos jugado era eliminado, reemplazado por un retador del CPU.





Este modo se vaba a cabo vista "por arrib aquí controlab diferente tu c mioneta, es de cir, con el Pad te movías a la di- rección que que- rías (arriba=ade lante, abajo=reversa) y con los botones A y usabas los Nitros y los ítems.

Como leíste, en el modo de movimiento ten ítems que te ayudaban a llegar primero, sortear obstáculos y partirle la... parrilla al contrincante. Tenías invencibilidad, Nitros (Turbos), Súper suspensiones que te permitían sal y sierras para ca sarle daño al co trario. Además ítems con un *cuantos dólares* una herramien para recuper energía; por ot parte, al pasar por las banderitas, obtenías dólar también (¿ya le vas entendiendo al valor del din ro en este juego?).







En tu camino podías encontrar diferentes obstáculos que te causaban daño como cercas, colinas, árboles, lodo, aceite y otras más. Usando los ítems podías esquivarlos y a su vez, empujar a la camioneta contraria contra ellos para eliminarlos, cada que eras destruído, perdías $500 dólares.

Pero no solamente el dinero es lo que contaba, también debías ganar puntos para ser el mejor, al final, ganabas si tenías más puntos que los contrarios, lamentablemente (aunque muy justo), las camionetas de los contrarios "heredaban" los puntos del último competidor, así que no te debías confiar.

Para ganar puntos extras en el modo de movimiento, debías pasar sobre los coches que estaban colocados para ser destruídos, este es el objetivo por excelencia de las camionetas monstruo.

Cada vez que terminabas un evento, te hacían un recuento del dinero y los puntos que habías ganado durante el evento y los del premio y te cobraban la entrada al siguiente evento. Si no podías pagar la entrada, tu juego terminaba. Si por el contrario, tu rival no podía pagar su entrada, era reemplazado por otro rival, más difícil. No era necesario ganar el modo de movimiento, pero son $2000 dólares que te echabas a la bolsa, muy necesarios para la entrada al evento, así que tú decidías, ganar o pagar de tu dinero.

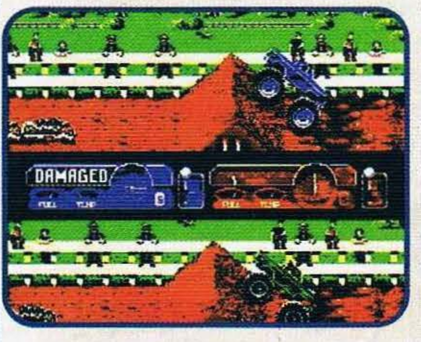
Una vez que llegabas al siguiente estado y pagabas tu cuota de entrada, debías preparar a tu Bigfoot para la competencia local. Para esto, podías usar tus bien ganados billetes para comprarle aditamentos y accesorios a tu camioneta. Cada uno costaba más dependiendo de la importancia en el juego, aunque a veces debías saber qué ibas a necesitar más en cada evento, esto le daba un toque más realista al juego, que es de lo que hablábamos al principio.



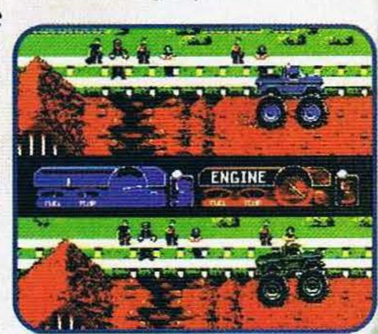
Le podías comprar a tu Bigfoot accesorios para el motor, llantas más grandes, mejoras en la transmisión y mejores amortiguadores. Lo más recomendable eran el motor y las llantas, cuando corrías en terreno "plano", sobre carros o en carreras de lodo. En las colinas y para jalar tractores eran mejor el motor y la transmisión. También podías "vender" tus partes que no necesitaras para obtener más dinero para eventos posteriores, afortunadamente, el precio de las partes no bajaba al venderlas.



En el evento local, tenías vista "de lado" y los controles cambiaban: Con el Pad debías de sincronizar y alternar izquierda y derecha para que el Bigfoot avanzara, con el botón B usabas el Súper Cargador, que era un plus al acelerador, pero calentaba la máquina muchísimo; con el botón A cambiabas las velocidades.



En la pantalla podías observar tu velocímetro, el combustible que te quedaba, el Súper Cargador, las velocidades, la temperatura del motor e incluso aparecía un letrero cuando algo pasaba con tu Bigfoot, es decir si se tronaba el motor, la suspensión o si te hacía falta combustible. Para recargar tu combustible sólo debes llegar a la línea de combustible.

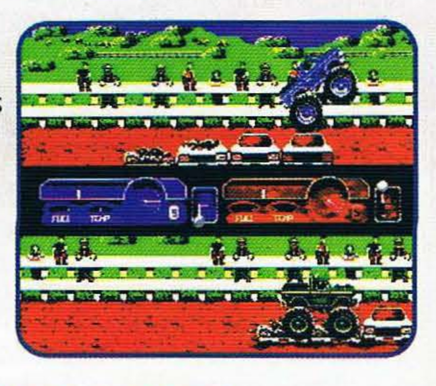




EVENTOS

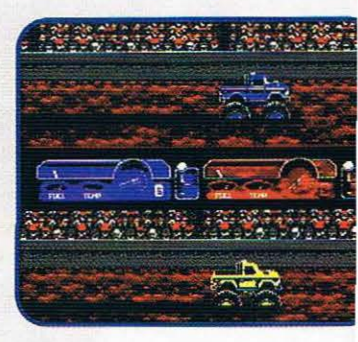
Car Crush

Este evento es el más popular entre las camionetas monstruo, aquí debías llegar al final pero el camino está lleno de carros puestos para demoler y una que otra colinita y lodo.



Mud Race

Una prueba de resistencia para tu motor y tus dedos, el lodo profundo hacía que tu camioneta fuera disminuyendo la velocidad, por lo que debías mantener la velocidad pero sin descuidar la temperatura de tu motor.

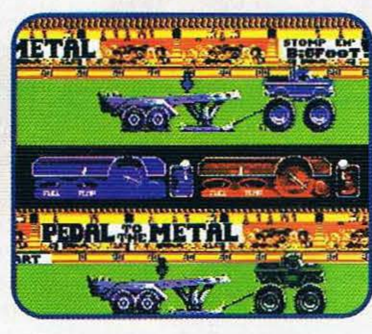


Hill Climb

Aquí debías subir las colinas con todo el poder de tu motor, siempre perdías al menos un nivel de llantas, por lo que debías ir o muy rápido o muy despacio.



Tractor Pull



Este evento consistía e jalar un tractor hasta la meta, aquí debías de usar llantas grandes para un mejor agarre y no debías pensar en tu motor, porque si perdía el impulso, no lo podía recuperar. Lo más recomendable era un buen arranque y mantener la velocidad.

Car Crunch

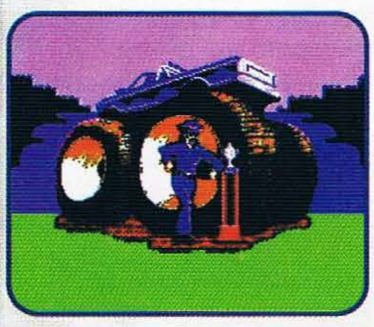
Aquí debías enfrentar los retos anteriores: pequeñas colinas, mucho lodo, autos por destruir y un gran tramo con poco combustible, lo mejor era tener la suspensión hasta el máximo.



The Oyster Bay Championship Drag Race

Esta era la carrera de carreras, el reto mayor, todo junto, pero más difícil que nunca. Lo más recomendable era tener todo en el más alto nivel.





Al final, no sólo ganabas fama y fortuna, ¡sino el recuerdo de tu victoria para siempre!



Bigfoot era uno de esos juegos donde la acción está a la orden del día, la interacción con las partes de la camioneta lo hicieron todavía mejor, aunque hoy en día los juegos traen estas y otras opciones más, hay que tener en cuenta que de no ser por estos juegos, no tendríamos los cartuchos que actualmente jugamos. La jugabilidad es muy buena y las gráficas están muy bien, la música es muy chistosa y mu al estilo campirano. Es uno de ésos títulos divertidos que te dejan buen sabor de boca.

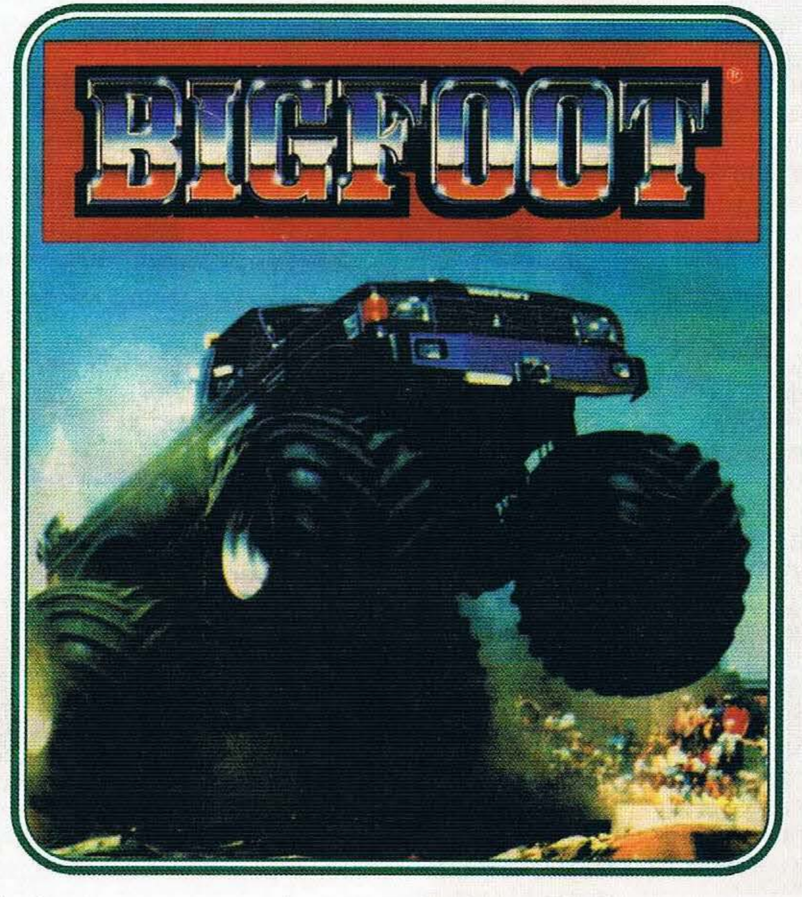
Si tienes o consigues este estupendo juego, primero trata de eliminar a tu contrincante en el mo-



do de movimiento para que quedes solo y puedas tomar todo lo que hay en el camino, ya que no tienes la presión del contrincante.



Si caes en los árboles, serás eliminado instantáneamente. Si ves que anda mal de dinero el contrario, sángralo ganando el primer round de un evento y dejando que gane el segundo, donde tronará algo de su equipo, ya sea el motor o la suspensión, gana el tercer round y listo. De esta manera es fácil derrotarlo para que quiebre.





No olvides que los puntos son tan importantes como el dinero, al final es lo que te servirá para ganar el primer lugar, no la cantidad de dinero que tengas. Inclusive en el último evento, ganar no es necesario.





Los ítems en el modo de movimiento no son acumulables (excepto los Nitros), así que úsalos tan pronto como los agarres.



Aunque los ítems no son acumulables, puedes usar dos a la vez, por ejemplo: Usar la sierra y el campo de fuerza.



Ten cuidado porque las camionetas que son controladas por el CPU, usan una jugada algo sucia pero efectiva: si van muy mal, casi siempre se dejan morir en el modo de movimiento para que en el siguiente evento te enfrentes con un nuevo oponente, el cual entra muy fresco con todas sus partes al máximo y con $5000 de efectivo. Depende de ti si lo quieres ayudar o perjudicar para el siguiente evento.



Para empujar o jalar a un enemigo contra los árboles o cualquier obstáculo, usa los Nitros, ya sea detrás de la camioneta o frente a ella.

Para mantener la temperatura de tu motor, deja de presionar el Súper Cargador pero no dejes de alternar los botones B y A.





KONAMI KRAZY RACERS



En los últimos años, muchas de las compañías han tratado de realizar algunos crossovers con personajes característicos de sus juegos o series más fuertes y Konami no es la excepción, aunque éste no es el primer título en el que varios de sus íconos entran a echar relajo, (si lo dudas, revisa la Madriguera del Conejo para que te enteres de las cosas que Konami ha hecho en el pasado).

Aunque las competencias de Go-Karts ya están muy acaparadas por Nintendo con su Mario Kar Konami ha hecho su parte para d un poco de variedad al asunto co Konami Krazy Racers, que muy bie se podría tomar como copia d mencionado juego de Mario y su amigos, esta es más bien un parodia del mismo (nada rar por parte de Konami) con sus personajes originales y claro, todo el humor que los caracteriza. Pero analicemos más en concreto todos sus puntos y así dejarte a ti que des el veredicto final.





Muchos de los participantes de esta carrera, como ya lo mencionamos, son personajes originales de varias series de Konami o que simplemente tienen algo que ver son su historia y han entrado a la competencia pon un solo objetivo, realizar una carrera de Go-Karts y convertirla en una fiesta de locura.





Goe: Como ya lo has de saber, este personaje proviene de una extensa saga que es muy popular tanto en Japón como en nuestro continente (digo ¿quién no conoce a Goemon?) y ha tenido el privilegio de tener un juego en casi todos los sistemas de videojuegos que han salido en la historia. Su espíritu de aventura y su gran compromiso de líder lo han motivado para entrar en esta competencia y ganarla a como dé lugar.



Tako: Todo un ícono en la historia de Konami, hizo su aparición en varios juegos, pero el más memorable de todos ellos fue en Parodius. Como gran representante de la marca, Tako decide entrar a la competencia para defender el honor de la camiseta y demostrar que ocho manos (o más bien tentáculos) es justo lo necesario para ganar el torneo.



Pawa: El mejor jugador de Base Ball en la liga japonesa consagrado en su serie "Pawafuru Pro Kiaku" cruza el Atlántico para demostrarnos que las cosas se hacen con empeño, dedicación y mucho corazón, es por eso que aprovecha la competencia a parte de llevarse a casa un trofeo que no es precisamente de la liga de Base Ball.



Drac: El maléfico príncipe de las tinieblas, mejor conocido en su currículum por azotar pueblos y llevarle la contraria a una familia de cazavampiros, también quiere ser el más popular de todos y qué mejor oportunidad para ganarse fans en esta alocada carrera abordo de Go-Karts, y quien sabe, tal vez se apodere de uno que otro reino mientras descansa en los Pits.



Pastl: La verdad no tenemos ni más remota idea de dónde salió e ta pelirroja, lo más seguro es qu sea de alguna serie poco conoci en América como Policenauts Snatcher, pero lo que sí te podem decir es que tiene todo el coraje como para e frentarse a los personajes más representativ de la marca y vencerlos a uno por uno en es competencia sin precedentes.



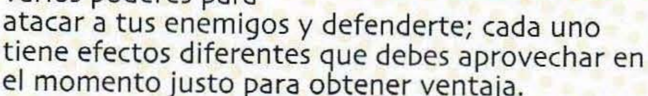




Las pistas son de lo más simples, pero muy bien logradas, ya que al utilizar el Mode 7 toman una perspectiva mucho mayor a lo que se veía en cualquier juego de Game Boy, algo así como lo que se utilizaba en el Super Nintendo, pero con mayor detalle y un frame rate que la verdad no deja nada que desear. Claro está que los modos de juego son algo diferente a lo que estamos acostumbrados, pero cada uno tiene sus propios puntos buenos.







El control es muy sencillo y fácil de entender. Para empezar, los botones frontales (A y B) te sirven para acelerar y frenar, algo básico para un juego de carreras. El botón L lo utilizarás para utilizar las armas que hayas tomado en el transcurso de la carrera, pero los detalles los veremos más adelante. Por otra parte, el botón R te servirá para dar un pequeño salto, ya sea para brincar pequeños obstáculos o para dar las vueltas un poco más abiertas adelantándote a las acciones de tus contrarios. Claro está que con el Start pausarás el juego y Select lo podrás usar para ver quién viene detrás de ti para cuidarte o para calcular y dejarle un premio o dos.

Como en todo juego de carreras tipo Kart, en Krazy Racers tienes varios poderes para atacar a tus enemigos y defenderte; cada uno tiene efectos diferentes que debes aprovechar en el momento justo para obtener ventaja.



Race Menú: Este es el modo principal del juego, de hecho, todas las carreras de gran talla se encuentran aquí.



Ninja: Si recuerdas la serie de Metal Gear estamos seguros que ubicarás rápidamente al Ninja Cibernético conocido con el nombre clave de Grey Fox. Este comando súper entrenado también quiere demostrar que sus chicharrones truenan mejor que todos y se une al torneo de Go-Karts para simplemente ganar a cualquier costo.



Nyami: Esta gatita tiene todo el ritmo por dentro, ya que pertenece a un juego en donde la música es el protagonista, si, nos referimos a Pop'n Music, por lo que Nyami ya esta más que acostumbrada a las competencias y viene a Konami Krazy Racing para demostrarlo.



Moai: Una de las incógnitas de todos los tiempos ha sido el "cómo es que los habitantes de la isla de Pascua edificaron estos ídolos sin tener la materia prima a la mano" y nunca nos explicaremos el por qué Konami siempre los ha tomado en cuenta en varios de sus juegos, pero aquí está Moai listo para enfrentarse a los más aguerridos corredores y probar al mundo entero lo bueno que es.





Krazy GP: Esta es la competencia más importante del juego ya que dependiendo la Copa que selecciones, serán las cuatro pistas en las que compitas. Al llegar a la meta te darán ciertos puntos dependiendo del lugar en el que califiques y así, al concluir las cuatro carreras, se verá quien obtuvo más puntos para declararlo vencedor. Pero eso no es todo ya que hay varias Copas en las que podrás competir, además deberás ganar la licencia para poder participar en ellas.





Time Attack: Todas las pistas a las que tengas acceso o más bien, en las que hayas implantado un tiempo récord estarán aquí para que puedas mejorar tus tiempos. El secreto es practicar para vencer a tus oponente con la certeza de que conoces bien la pista.

Free Run: Aquí podrás practicar atajos, vueltas cerradas, saltos y demás acrobacias sin la preocupación de tener a un competidor en tu espalda, así que es una buena opción para que entrenes tus mejores suertes.

VS: Lógicamente no podía faltar la opción "versus" en donde podrás retar a otro jugador para competir cara a cara con tu cuate.

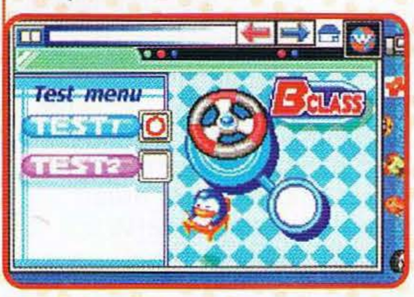
Mini Battle: Esta es la opción donde puedes encontrar un par de retos muy simples pero entretenidos. Hasta el momento hemos jugado dos mini-batallas (ya que aún no sabemos si puedes activar o comprar más de estos jueguillos) y la verdad es que están muy padres. En Bomb Chaser tendrás que jugar a "quemados" con la pequeña fortuna de que no se te termine la gasolina; y Chicken que la verdad nos recuerda a las carreras de los chavos rebeldes, ya que tienes que acelerar a todo lo que da el auto y frenar lo más cerca del precipicio antes de que salgas volando por los aires.



Rumor Billboard: Estos e-mails te mantendrán al tanto de los rumores del juego, ya sea de cómo obtener más monedas para comprar objetos o si en alguna pista hay algo escondido. Mantente pendiente de esta parte del juego.



License Center: Aquí podrás tomar algunas pruebas y obtener una mejor licencia para poder correr en mejores Copas dentro de Krazy GP; y las pruebas constan en terminar tres vueltas en una pista con un límite de tiempo o competir contra un corredor experto y vencerlo en tres vueltas a la pista.



Shop: Uno de los lugares más importantes de este juego es la tienda en donde puedes utilizar las monedas que recolectas para comprar armas y así poder utilizarlas más de una sola vez o activar los objetos que tienes almacenados. Te aconsejamos que no entres hasta que tengas una cantidad considerable de dinero, ya que al entrar quieres comprar todo y no te alcanza más que para un par de chucherías.



Save: Por último tenemos la opción para guardar tus avances, que de hecho tienes tres bloques para que puedas compartirlo con tus cuates sin necesidad de tener que reiniciar cuando te regreses tu juego.





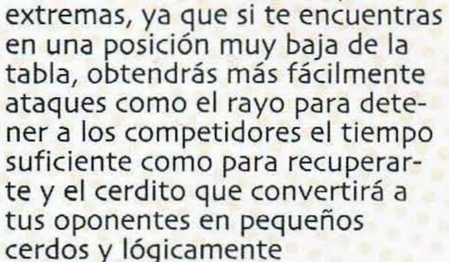




Las armas que puedes utilizar durante las competencias contienen un buen grado de humor que caracteriza los juegos de Konami cuando se ponen a hacer un título de mofa o simplemente para echar cotorreo. Claro que tendrás que tomar una de las campanas rojas para obtener alguna arma, muy al estilo de Mario Kart.

Entre las curiosidades nos encontramos con varios tipos de minas como lo son las bombas, los trozos de hielo y los topos, que puedes dejar en puntos clave de la pista para ocasionar accidentes a los competidores que vengan detrás de ti.

Otros diferentes son los que puedes arrojar hacia delante como lo son los cohetes rastreadores o las ráfagas de tres misiles para abarcar más espacio. También cuentas con objetos protectores como un escudo protector que aparte te dará algo de impulso extra y el ojo para hacerte invisible y que nada ni nadie te pueda ver o tocar. Para circunstancias extremas hay armas extremas, ya que si te encuentras en una posición muy baja de la tabla, obtendrás más fácilmente ataques como el rayo para detener a los competidores el tiempo suficiente como para recuperarte y el cerdito que convertirá a tus oponentes en pequeños cerdos y lógicamente disminuirán su velocidad.



Por último contamos con la aceleración extra que podrás obtener tanto en las campanas rojas como en las azules o en plataformas rosadas que te impulsarán automáticamente al pasar por ellas.



La gente de Konami que trabaja en la división de Kobe se esforzó mucho por hacer una versión de Parodius en una carrera de Go-Karts y a nuestro parecer les quedó de lujo, y aunque muchos pueden decir que es una vil copia de Mario Kart, estamos seguros de que es un juego muy bien hecho, con buen control y sobre todo cumple con su objetivo principal, entretener a todo aquel que lo juega. Esperamos ver algo similar en el Nintendo GameCube muy pronto ya que estamos seguros que Konami puede hacerlo sin ningún problema.



Segunda Opinion

La verdad es que no hay nada mejor que un multiplayer y qué mejor que sea de Konami. La verdad, al principio pensaba que este juego era una absoluta copia de Mario Kart, pero al jugarlo te das cuenta que el humor que manejan los creativos de Konami le cambia todo el contexto al juego. En lo personal espero que este mismo equipo de trabajo siga adelante creando parodias como sólo ellos saben hacerlo, y si tienes la oportunidad de jugarlo, te darás cuenta de que no te mentimos.

El Conejo

Krazy Racers

Compañía: Konami
Compatible con: Cable Link
Clasificación: E
Desarrollador: KCEK
Memoria: 64 Megas
Categoría: Carreras
Lanzamiento: Junio 2001

Lo Bueno Es Que

-Es una excelente opción para multiplayer.
-Tiene suficientes pistas como para mantenerte un buen rato compitiendo.

Lo Malo Es Que

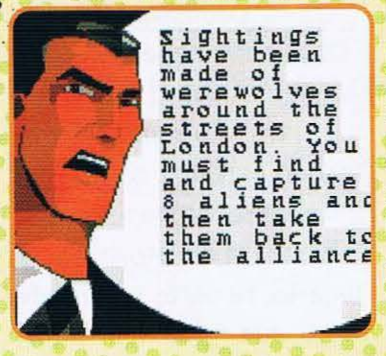
-Definitivamente tenía que ser para cuatro jugadores, aunque sí te diviertes compitiendo contra alguien más, pero con cuatro personas hubiera sido la locura.





ROSWELL conspiracies

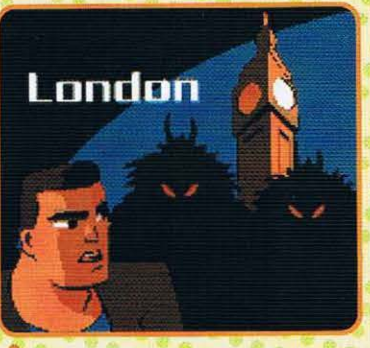
Uno de los temores de la humanidad que ha sido algo explotado en el cine y la televisión es una inminente invasión de alienígenas que nos suplanten y poco a poco se apoderen de nuestro planeta. Hemos visto esto en la película "The Invasion of the Body Snatchers" (La invasión de los suplantadores de cuerpos), donde unas plantas hacían copias de los humanos para invadirnos. También en la conocida "Men in Black" (Hombres de Negro), en la que hay una corporación que cuida que las cosas entre alienígenas y humanos vayan bien y que nadie se salga de control. En esta película usan armas sofisticadas e incluso se lanzó una serie de TV de dibujos animados, de la cual hubo dos juegos para el GBC.



Ahora vamos a checar un juego basado en una serie animada de TV que tiene el mismo concepto de la invasión de extraterrestres a nuestro planeta, claro, que con un par de cosas diferentes para que no se note lo "recalentado" del concepto.

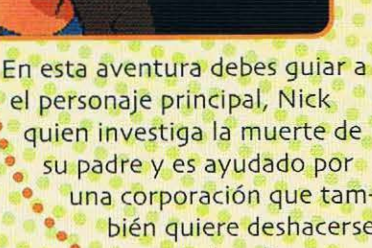
Este juego tiene selección de idioma, pero lamentablemente, no incluye el nuestro, es una pena.



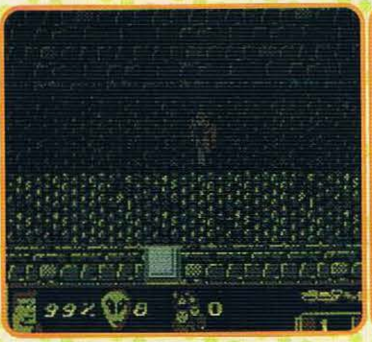




Básicamente, el juego es sencillo de aprender a jugar y no necesita demasiada destreza, más que nada debes tener mucho tacto y paciencia para jugarlo, porque los mapas son bastante extensos y debes buscar en muchos lugares antes de pasar a la siguiente escena.



En esta aventura debes guiar a el personaje principal, Nick quien investiga la muerte de su padre y es ayudado por una corporación que también quiere deshacerse de los aliens.





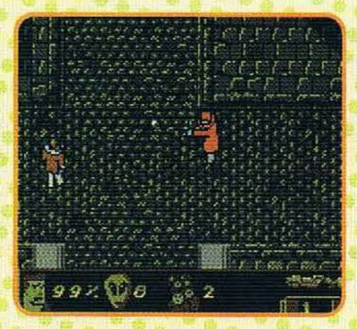
El juego se desarrolla con vista "por arriba" y tiene muy buenos efectos de luz y sombras. Las animaciones son también muy buenas, en resumen, gráficamente está muy bien hecho. Checa cómo usan las sombras de los edificios sobre el personaje.



Con el Control Pad mueves al personaje en cualquier dirección, esto es arriba, abajo, a los lados y en diagonal, también puedes usar tus armas de esta manera.



Con el botón B disparas tu pistola, pero debes tener en cuenta que no siempre debes dispararle a todo, recuerda que te mencionamos tener paciencia. En cada escena tendrás que cumplir una serie de requisitos y misiones para seguir avanzando. Con este mismo botón lanzas la trampa para los alienígenas, pero primero debes inmovilizarlos.





Con el botón A puedes forzar a los humanos a mostrar si son aliens disfrazados o simples mutantes, como los hombres-lobo de la primera escena.

Con el botón Select cambias entre tu arma y las trampas, debes aprender a cambiar rápidamente de accesorio para enfrentar a varios enemigos a la vez y atraparlos al mismo tiempo, esto requiere de mucha práctica.





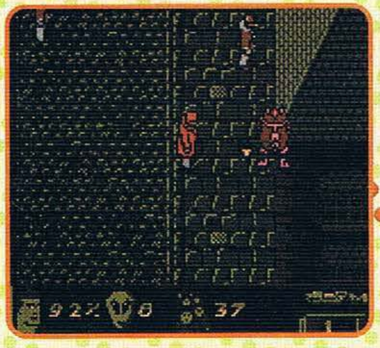
Con Start pones la pausa y puedes seleccionar si quieres música y efectos de sonido o no, también puedes ver la dificultad en la que estás jugando.



Para encontrar todo lo que te piden, debes recorrer toda la ciudad; también debes checar dentro de las casas, pero no puedes entrar a todas. Se ve muy padre cuando entras a una casa porque no te estorba el techo, cuando sales, la casa se ve como si nada, dándole un poco de realismo al juego.

También está el porcentaje de tu vida, cuando llega a 0%, eres eliminado. Lo siguiente es el contador de alienígenas que debes capturar, ¿qué cómo los capturas? ahorita vemos eso, no te preocupes. El siguiente contador es el de la población que no debes lastimar, si le disparas a alguien que no sea un alienígena, el contador subirá cierto porcentaje, si el contador llega a 99, fallarás en la misión. Después está el arma o accesorio que estás usando en ese momento, puedes cambiar esto con el botón Select.





Para capturar a los aliens primero debes aprender a identificarlos. Usa el botón B para que tu personaje se ponga verde, estando así toca al humano que quieras checar. Este cambiará de forma unos momentos, si regresa a ser humano, es un simple y cotidiano mutante, por el contrario, si se queda transformado, es un alienígena que debe ser capturado.

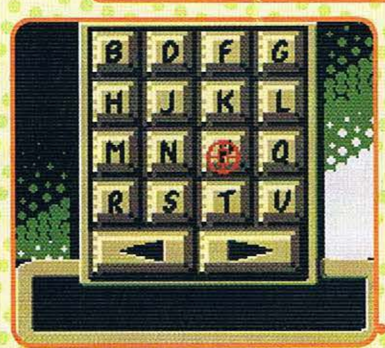


Ahora bien, una vez que hayas localizado e identificado a un alien, dispárale con tu arma hasta que quede gris. Estando así no se moverá, cambia de accesorio usando el Select y dispárale una trampa, en un par de segundos estará empaquetado en un contenedor que podrás tomar.





Debes explorar bien dentro de cada una de las casas para que encuentres armas e ítems que te serán de gran utilidad en tu recorrido. A veces las casas están intercomunicadas entre sí, así que si no puedes abrir una puerta, checa la siguiente.



Para que puedas descansar entre misiones, el juego cuenta con la opción de password. Es muy útil pues en realidad las escenas son algo extensas y llegan a cansar un poco.

Aunque el concepto de la invasión alienígena está un poco choteado, está bien manejado en esta serie y bien llevado al juego de Game Boy Color. Tal parece que este sistema quiere demostrar que aún puede dar mucho de sí y este juego es prueba de ello. Es muy recomendable para aquellos que les guste andar investigando en escenarios extensos. La música no es tan buena, más bien digamos que es adecuada, su fuerte son las animaciones y su jugabilidad.



Roswell Conspiracies e un juego muy recomen dable por ser muy senc llo de jugar, no te hace bolas con miles de modo de juego, muchos ítems n nada, sólo te dan tu misió y debes cumplirla. E atractivo visualmente y s disfruta al jugarlo. Al princ pio no sabía ni siquiera qu existía la caricatura, per me puse a investigar y e realidad está buena y el jueg no dañó el "feeling" de la se rie. Me hace recordar cuand ví "They Live" (Viven) dond el sentimiento que transmit la película es que el mund que conoces ya es el de lo alienígenas. Esto hace que e concepto siga siendo usado que guste, el chiste es que e argumento no sea infant ante un problema tan seri Pero en fin, el juego es mu recomendable, especialment si te gustaron juego como Who Framed Roge Rabbit? o Dick Tracy de NE

Panteó

ROSWELL CONSPIRACIES

Compañía



Compatible con

Clasificación

Desarrollador





Memoria 8 Megas

Categoría Aventuras

Lanzamiento Junio 2001

Lo Bueno Es Que

-Está muy bien hecho e juego en cuanto movilidad, gráficas animacione

-Tiene un reto aceptabl

-Tiene Passwor

Lo Malo Es Que

-Puedes perderte por l falta de un rada

-Carece de ítem suficientes par recuperar vid

-Deberían de darte ítem los aliens capturado

ARMY MEN ADVANCE



La serie de Army Men se ha vuelto muy popular desde que 3DO se puso a hacer estos juegos para la computadora y desde entonces los ha exportado a varios de los sistemas caseros y portátiles más importantes y definitivamente el Game Boy Advance no podía quedar fuera. Con treinta y dos Mega-bits de potencia, el juego se ve muy bien detallado, aunque muy caricaturesco, algo raro en la serie, ya que por lo general intentan darle un toque muy realista ambientando con cosas del mundo de los humanos como cajas de cereal, plantas gigantescas e insectos, sin embargo tardarás en ver dichos elementos, ya que en los primeros niveles sólo ves los alrededores del tamaño de los personajes, recreando campos de concentración y cuarteles generales, pero aún así es grato ver que no se olvidan de sus conceptos originales.

Una nueva batalla está por comenzar. El ejército marrón está planeando nuevamente la dominación del mundo. Nuestros operativos nos comunican que el plan de Plastro atenta contra la seguridad global, tanto para el mundo de plástico como el de los humanos. Los intentos anteriores del ejército de Plastro por conquistar el mundo han sido detenidos por el gran equipo verde, pero en esta ocasión Riff ha sido capturado y Scorch está perdido en combate.

Para eliminar el régimen de Plastro, deberás completar una serie de misiones, descubrir el plan del ejército marrón y destruir los sueños de conquista de Plastro.

Para iniciar la operación debes ser capturado para infiltrarte en el campamento enemigo. Las misiones y objetivos se te darán conforme se desarrolle la operación.

Buena suerte...



Al empezar puedes seleccionar entre dos personajes para iniciar el juego, Sarge y Vikki para combatir al ejército marrón y aunque no tienen ninguna diferencia más que la visual, es bueno que cuente con más opciones.

El juego se desarrolla en una perspectiva superior con mapas algo extensos y lógicamente scroll libre, con esto queremos decir que la acción es buena, pero el factor de sorpresa deja mucho qué desear. Los objetivos son variados ya que en el primer nivel tendrás que escapar de la prisión, abriendo puertas y eliminando enemigos; en el segundo tendrás que variarle un poco más, ya que tendrás que encontrar y destruir todos los vehículos, eliminar a todos los "tiros al blanco", infiltrarte a la base para robar unos planos y activar el sistema de auto-destrucción para escapar del campamento; como puedes ver, siempre se preocupan por meterle variedad al juego para no hacerlo monótono.

A lo largo de los niveles encontrarás una gran variedad de armas, como rifles automáticos, granadas, bazookas entre otras curiosidades, al igual que equipos de primeros auxilios para recuperar tu energía, municiones para tus armas y llaves u objetos que te ayudarán a completar los objetivos.











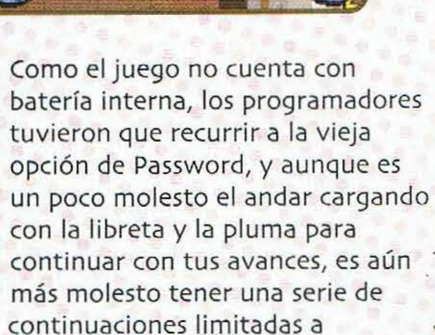


Los mapas son verdaderamente extensos ya que tendrás que recorrerlos varias veces para darte cuenta de la gran variedad de detalles con los que cuenta el juego. Para empezar, tienes que recolectar diversos objetos y activar varias puertas para poder seguir con la misión. Para que te des una buena idea de cómo es el juego, te presentamos el mapa del primer nivel, y aunque lógicamente es el más sencillo, te dará un buen concepto del resto de la acción que te espera.









Como el juego no cuenta con batería interna, los programadores tuvieron que recurrir a la vieja opción de Password, y aunque es un poco molesto el andar cargando con la libreta y la pluma para continuar con tus avances, es aún más molesto tener una serie de continuaciones limitadas a terminar el juego en una sola sesión.

NEW PASSWORD

BEDROOM

FSQSMBMC



Aún así la acción está a la orden del día y te divertirás como enano con este estupendo título y aunque no tiene así que digamos el gran reto, muy bien vale la pena que le eches el guante encima, además, si se te dificulta demasiado el juego, podrás cambiar la dificultad para hacerlo más fácil o difícil, según lo prefieras.

Esperamos que puedas jugarlo un rato para que veas las nuevas propuestas para el Game Boy Advance que le sacan todo el provecho al sistema, aunque no con todos los megas del mundo, pero si 3DO se pone las pilas, puede hacer cosas mucho mejores.





Segunda Opinion

La verdad es que los juegos de acción son muy populares, aunque choteen un poco el concepto y legado de los soldados de plástico. La variedad de misiones, al igual que la gran gama de objetivos, le dan a DC Studios la paleta apropiada para crear niveles muy variados y nada repetitivos, ya que presentan desde campos de concentración, complejos militares, bases aéreas, hasta cuartos desordenados de niños y algunos jardines. Todo esto hace al juego un verdadero deleite para jugarlo en un sistema portátil tan poderoso como el Game Boy Advance.

El Conejo



Compañía: 3DO

Compatible con

Clasificación: E

Desarrollador: dc

Memoria: 32 Megas

Categoría: Acción

Lanzamiento: Junio 2001

Lo Bueno Es Que

- Los niveles son muy pintorescos y variados.
- Las armas son variadas y no te las dan tan seguido.
- Los objetivos son diferentes en cada misión.

Lo Malo Es Que

- No hay mucha variedad de enemigos y casi todos atacan igual.
- El cartucho no cuenta con batería interna por lo que tendrás que apuntar tus avances para continuar el juego.



Previo

Mega Man Xtreme 2

No podía fallar, siempre que Mega Man llega a un sistema, demuestra por qué es uno de los robots consentidos de los videojugadores. Los juegos que salen siempre son de lo mejor y no puedes esperar más que algo sorprendente de este héroe de titanio. Claro está que cuando sale una secuela de uno de sus juegos, siempre podemos estar seguros de que lo que jugaremos será algo mucho mejor que la precuela y esta vez no es la excepción.

Algo curioso es que cuando salió el primer Mega Man para el Game Boy, resultó ser un juego que recopilaba varios de sus enemigos que ya habíamos conocido anteriormente en sus versiones del NES, claro que cambiaba un poco la historia y tenía uno que otro elemento nuevo para darle más sabor. Cuando apareció X, el nuevo Mega Man, cambió radicalmente a lo que estábamos acostumbrados a jugar, la acción era mayor, el reto más difícil y una nueva serie se desencadenó de esta maravilla de juego.





Compañía
CAPCOM

Compatible con



Jugadores
1 Jugador

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado por
CAPCOM

Memoria
8 MEGAS

Categoría
Acción

Lanzamiento
Agosto 2001



Ahora podemos jugar la versión para el Game Boy Color Mega Man Xtreme, que está basado en la serie de Mega Man X; con varios enemigos ya conocidos y nuevos personajes que debes enfrentar con tal de salvar al mundo. El juego resultó ser una gran pieza y el "feeling" de su hermano mayor de SNES quedó implecablemente igual. Ahora que tenemos en nuestras manos la secuela de este gran portátil, no podemos más que emocionarnos, maravillarnos y no dejar de jugarlo. Toda esta introducción no es más que un poco de historia y prueba contundente de que todavía hay Mega Man para rato, así que vayamos a este juegazo que no podemos esperar para revisarlo.



Como ya lo comentamos anteriormente, este juego es la secuela de Mega Man Xtreme, pero queremos hacer hincapié en que el juego que tenemos es Rock Man Xtreme 2 y que puede llegar a tener cambios (cosa que sería un poco rara) al llegar a nuestro continente.

En Mega Man Xtreme te encontrabas con enemigos y elementos de los Mega Man X de SNES, aquí también tendrás reencuentros con viejos enemigos y elementos de MMX3 como Tunnel Rhino y Neon Tiger e incluso algunos del MMX como Flamme Mammoth y Launch Octopus.





Algo muy bueno de este juego es que aquí ya podrás jugar con Zero, el mismo Reploid que te salvó la vida en MMX, con todo y su sable láser. Los escenarios son distintos si empiezas el juego con cada uno de los robots, por ejemplo, en la clásica etapa de introducción, hay una bifurcación de caminos y en ese momento llegará el otro personaje a decirte qué camino tomar. Zero tomará el camino de arriba mientras X toma el camino de abajo, a fin de cuentas enfrentarán al mismo enemigo.









Esto quiere decir que ya puedes jugar con Zero toda la escena, no solamente cuando X necesite ayuda como en MMX3, que no podías usar a Zero para enfrentar a los jefes. Ahora sí le han dado el valor que merece.

Lo enemigos tienen un buen tamaño, aquí verás muchos de los robots de los juegos de SNES que tratarán de hacerte la vida imposible mientras recorres las escenas. Checa a este robot que es el jefe de la escena de introducción, se mueve de lado a lado y lanza a unos enemigos pequeños para que te persigan, también usa discos con picos para hacerte más difícil la batalla. Si te descuidas, usará su láser que es muy poderoso.







También los jefes (y sus respectivas escenas) varían según el personaje con el que incies el juego, por ejemplo: cuando incias con X; deberás enfrentarte a Neon Tiger, Launch Octopus, Volt Catfish y Flamme Mammoth. Mientras que con Zero enfrentarás a Tunnel Rhino, Ovedride Ostrich, a Wire Songe y Blast Hornet.

Ahora podrás comprar cosas y elementos que necesites cuando acabes una escena o que continúes el juego, esto es muy útil, especialmente para los videojugadores inexpertos o principiantes.





También cuentas con los check points que se incluían en el Xtreme anterior, esto te ayuda a continuar en el último lugar donde te quedaste para que no tengas que empezar de nuevo toda la escena.





C•L•U•B
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA®
ORACLE OF
AGES™
© 2001 Nintendo

Este sujeto aparece cuando terminas la escena de introducción... ¿Quién será? ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Qué nuevos enemigos y peligros te esperan? ¿Puede ver con ese casco tapándole la cara?



Elementos como las motos fueron incluídos en este gran juego, necesitas buenos reflejos para controlar bien la moto, que se encuentra en la escena de Overdrive Ostrich, aunque segura-mente aparecerá más adleante.





El juego cuenta con tres archivos diferentes para que puedas salvar tu juego, esta opción es muy buena para que puedas tener tu propio archivo con X y con Zero y además darle chance a tu hermano de tener su propio archivo o a quien tu quieras. A veces es útil también por si quieres intentar algo nuevo y no quieres arriesgar lo que ya tienes, así que puedes usar dos archivos diferentes.

También debes encontrar los diferentes ítems del juego, así como las armaduras para hacer a X más poderoso, pero no te preocupes, que estaremos dando los tips próximamente.



Muy similar a los juegos del SNES, en Xtreme 2 puedes conseguir las partes de la armadura de X, pero cuando llegas con Zero, no podrás adaptarle estas piezas, pero de todas formas aparecen. Esto nos da mucho en qué pensar, pero no queremos estropearte la sorpresa, mejor vamos a crear la controversia, entonces; ¿por qué sale el Dr.Light cuando llegas con Zero?



Rock Max Xtreme 2 es un juegazo que no podemos esperar para jugarlo en América, estamos seguros que los fans de X estarán esperando impacientemente. Del juego, ¿qué te podemos decir? La música, las gráficas, jugabilidad, reto, etc., son excelentes, como en todos los títulos de Mega Man.

Para cuando leas esto, lo más seguro es que ya haya salido este estupendo juego en nuestro continente.





¿Qué tal te fue con los Tips de Conker que te dimos? Esperamos que te hayan servido de mucho para terminar con este divertido juego, así como los Cheats para los modos de historia y de multiplayer. Pues déjanos decirte que éste, es uno de los mejores modos de multijugadores que haya existido, es uno de los que más hemos jugado en la redacción, su violencia, diversión y suspenso nos llegó hasta los huesos. Por eso te vamos a dar unos tips especiales de los expertos en la violencia para que disfrutes más este juego ¡y te conviertas en el terror del Conker!

Antes que nada, aquí están los cheats para multiplayer, sí, ya sabemos que pusimos algunos en el número antepasado, pero por si tu revista fue calcinada con un lanzallamas o si es ya una camita para Hámsters, te los volvemos a dar, esta vez, renovados. Recuerda que los debes introducir en el menú de Options, en Cheats y que no todos los personajes están disponibles en todas las escenas.

Para que puedas jugar con Conker:

WELLYTOP

Para jugar con Conker Neo:

EASTEREGGSRUS

Para jugar con Greg, el Grim Reaper y con el Esqueleto:

BILLYMILLROUNDABOUT

Para controlar a los Zombies:

BEEFCURTAINS

Para jugar con los cavernícolas:

EATBOX

Si quieres jugar con el Sargento Squirrel y el Líder de los Tediz:

RUSTYSHERRIFFSBADGE

Para traer como arma el sartén de Conker en el modo Race:

DUTCHOVENS

Para que sea un bat en Race el que uses:

DRACULASTEABAGS

Para obtener el efecto Matrix introduce este cheat. Ojo, solamente funciona si juegas en multiplayer solo, es decir, un solo jugador humano. Para activarlo, solamente usa la Katana o la Motosierra para eliminar a tus enemigos.

SPUNKJOCKEY

Pues bien, ahora vayamos a los Tips, te vamos a decir qué puedes hacer y dónde ponerte y... bueno, mejor vayamos a eso, recuerda que puedes inventar tus propios modos de juego para que hagas más divertidos los encuentros.

War

Este modo se divide en dos sub-modos: Total War se trata simplemente de eliminar a tus enemigos, ya sea por número de vidas (hasta que se acaben) o por tiempo (gana el que elimine más enemigos dentro del tiempo establecido). Colors tiene por objetivo capturar la bandera enemiga y llevarla a la parte más baja de tu propio cuartel.

Total War

1. Para eliminar más enemigos y obtener ventaja, usa el arma química que está en el cuartel enemigo y llévalo al centro del subterráneo. Para realizar este plan con seguridad, ponte de acuerdo con un amigo y vayan los dos por el subterráneo, que uno lleve metralletas Uzi (puede variar dependiendo de la preferencia y maestría del jugador, pero debe ser un arma de largo alcance) y el otro una Katana. Cuando lleguen al cuartel enemigo, el de las Uzi se debe quedar en la entrada del túnel para cubrir a su compañero mientras va por el arma química. Ahora el de la Katana debe aprovechar su velocidad (debes llevar el arma desenfundada) para ir por el arma. Una vez que la tenga, debe correr en zig zag para evadir los disparos enemigos, mientras el otro lo cubre con las Uzi; una vez que esté más cerca, debe seguirlo para cubrirlo de cualquier ataque y en dado caso, sacrificarse para que llegue y use el arma química.





2. La zona más segura para eliminar rápidamente enemigos es en el cuartel enemigo, justo antes de la salida que está arriba, checa la foto. Aquí debes tener una Bazooka y debes dispararle a los enemigos que se acerquen por el montecito y a los que pretendan llegar por esa salida o que quieran ir por la espada, tienes un gran rango de tiro y muy buena protección.

3. Dos personas con rifles de francotirador en la parte alta del cuartel propio son altamente letales, así pueden cubrirse mutuamente. Para un mejor resultado, puedes cambiar un rifle por una Bazooka o bien, una pistola para que te protejas de cerca de los enemigos que lleguen por abajo.



Colors

1. Una vez más, la técnica de ir acompañados es una buena opción, así pueden cubrirse ambos, es recomendable que ambos vayan con Uzi.

2. Cuando vayan de regreso, el que lleva la bandera debe ir adelante y el de la Uzi pegadito por atrás, para que si les disparan de lejos, hieran al señuelo y no al portador de la bandera.



Tank

Este modo es muy sencillo, solamente debes ir por el arma química y llevarla de regreso a alguno de los cuarteles, no importando que no sea el propio. Debes usar los ítems que te dan la ventaja sobre los enemigos.



1. Es recomendable que una vez que obtengas el arma, pongas la torreta apuntando hacia atrás y que regreses lo más que puedas a la base disparando a tus enemigos.

Race

Este modo es muy rápido y requiere de reflejos veloces. El chiste es llegar a la meta después de pasar las vueltas establecidas. Para esto puedes usar tu arma para golpear a tus rivales.

1. Lo mejor es saltar justo al inicar la competencia, para esquivar los golpes de los contrarios.

2. Usa los poderes cuando los recojas, pues si agarras uno diferente, perderás el otro.

3. Trata de golpear a tus rivales en las curvas o en lugares cerrados para que se estrellen.



Beach

Este modo es uno de los favoritos, aquí debes tomar el papel de los Tediz y evitar que los franceses lleguen al camión que los lleva a París o bien, ser ardillas francesas y llegar al transporte. La diferencia es que los Tediz no pueden salir de su cuartel y pueden usar armas; mientras que los franceses sólo pueden correr y usar el detonador que activa una bomba en el cuartel de los Tediz.





Tediz

1. La mejor arma cuando llegas solo es la Bazooka, pues te permite darle a varios al mismo tiempo y tiene un buen rango de alcance.

2. Si juegan dos, que uno cuide el frente y el flanco derecho con la metralleta y el otro con la Bazooka que elimine a los franceses o que los tire al abismo.

3. Cuando escuches la alarma, es que un francés está dirigiéndose al detonador, cuando esto pase, apunta con la metralleta justo arriba del detonador sin dejar de disparar, si no se decide el contrario, deben usar la Bazooka para hacerlo salir, pero sin descuidar a los otros franceses.



Raptor

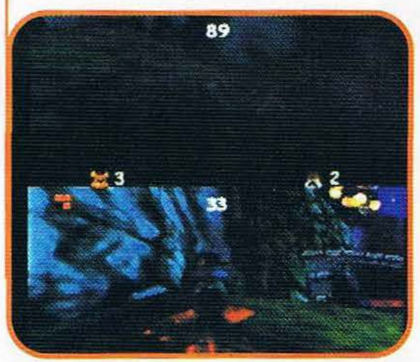
Este modo es muy cruel pero divertido. El objetivo cuando eres cavernícola es ir al nido de los raptores por los huevos y llevarlos al sartén. Por cada huevo obtendrás dos puntos, por cada raptor que elimines obtendrás uno. Por el otro lado, si eres raptor, debes ir por los Ugas para traer de comer al bebé raptor, cada Uga te da un punto.



Frenchies

1. La mejor técnica es ir por el lado derecho, hasta llegar al puente, ahí, esperar a que el otro francés distraiga el enemigo mientras uno llega al detonador, una vez que los truenes, debes situarte detrás del detonador, en posición agachado. Debes esperar un buen rato para que salga nuevamente el switch, vuelve a saltar para activarlo y anotarás cuatro puntos a los franceses. Ahora bien, si lo hiciste correctamente y a tiempo, justo después de la segunda explosión, corre a la izquierda cayendo un poco sobre la pared de donde vienes, esto es para que caigas más suavemente. Ahora agarra la vitamina para que puedas correr hacia la derecha por enmedio de la escena y después entra por la izquierda para que confundas al enemigo. Si haces todo correctamente y a tiempo, anotarás cuatro puntos por las explosiones, cinco con tu llegada y es justo el tiempo suficiente para que el otro compañero llegue dos veces, ¡lo que da un total de siete puntos!

2. Aunque la técnica anterior es letal, a veces no da tiempo de realizarla o también es difícil hacerla si vas solo. Por lo que te recomendamos correr por la derecha, hacer la finta que vas al detonador y regresarte para dejarte caer por el extremo derecho para que caigas justo en la vitamina. Sigue corriendo por la derecha zig zagueando para que alcances la entrada derecha.



Ugas

1. Una de las maneras de hacer puntos rápidamente sin arriesgarte mucho es colocarte en la posición que indica la foto, con cuchillos o bien con la ballesta. De esta manera, los Raptores siempre tendrán que recorrer todo el campo abierto para llegar a la subida que está por el sartén, tratando de llegar a ti. Así tendrás mucho rango de tiro para eliminarlos sin problemas.

2. Si estás jugando con un amigo, puedes usar la técnica anterior para que cubrir al otro cavernícola para que vaya por los huevos. El chiste es que ambos deben quedarse en la posición anterior hasta que los Raptores estén en el área del sartén, en ese momento, el que va a ir por los huevos debe correr usando el atajo de la cueva, que está a la derecha, así podrá ir por el huevo. Lo importante es que no deben ser eliminados los Raptores hasta que el otro Uga venga de regreso, en ese momento deben de ser masacrados los Raptores para que salgan de su lado, junto al nido, y así tenga oportunidad el Uga de llegar con el huevo, si llegan los Raptores antes, el otro debe cubrir su espalda.





3. La otra técnica consiste en ir los dos Uga juntos con cuchillos preferentemente, cuando un Raptor se acerque, deben eliminarlo disparando alternando el fuego, también sirve si arrojan una bomba para acorralar al Raptor entre la bomba y ustedes, así pueden ir ambos por los huevos, claro que el problema es que de regreso deben ir más despacio y sólo uno tendrá arma.



Heist

Uno de los modos favoritos de todos, sin duda es el de Heist. Aquí el chiste es ir por el dinero que se encuentra en la parte central de la escena, una vez obtenido, debes dirigirte a tu caja fuerte para depositarlo. Es un poco confuso las primeras veces atinarle al color propio, sólo fíjate en las flechas que están en los pasillos.

1. La mejor manera de ir por el dinero es obtener un arma con la que elimines a varios enemigos a la vez, como la bazooka o la metralleta, ahora dirígete al centro y elimina a todos, ahora rápidamente agarra el dinero y corre a tu color. Esto funciona si vas solo o en equipo; en equipo es bueno que el otro se quede con metralleta para ir limpiando el camino a balazos para que el otro pueda llegar sano y salvo.

2. Otra técnica en equipo es que uno consiga una bazooka y se sitúe en el segundo piso (no en el lugar de francotirador) y apunte justo al dinero. El chiste es que debe eliminar a todos los que se acerquen al dinero, cuando caigan varios, el otro debe correr y tomar el dinero, todavía el de la bazooka debe cuidar que no se le acerque nadie por el centro. Una vez que el otro llegue casi a la caja, el de la bazooka puede ir por el camino de arriba y cuidarlo desde ahí, o bien, puede bajarse y detener a los que se acerquen.

3. Similar a la anterior, cuando jueguen en equipo, uno debe conseguir bazooka o metralleta y situarse a la entrada de su color, justo debajo del camino de arriba, donde está la unión. Ahora el otro debe usar la primera técnica y tomar el dinero, correr hasta llegar con su amigo para que lo cubra y el del dinero llegue a depositar. De esta manera, se evita que algún contrario se sitúe en la entrada propia.

Raptores

1. Dado que los Raptores no pueden usar armas para atacar de lejos, hay dos técnicas básicas que son las más recomendables. La primera consiste en ir los dos Raptores juntos, así pueden cubrirse mutuamente para que no tengan escape los Uga.

2. La otra técnica es caminar cada quien en el lado contrario, esto es para cerrar la trampa para los Uga que se estén cubriendo desde un lugar, de esta manera pueden acercarse más si los Uga tienen dos blancos en diferentes lados.



4. Se puede usar la técnica número 3 de los Uga, caminar juntos, preferentemente con metralletas.



Bueno, esperamos que estos tips te sirvan de mucho para ganar, pero recuerda que debes improvisar también; el factor sorpresa es la clave de la victoria en cualquier tipo de enfrentamiento.



MARIO KART™ SUPER CIRCUIT™

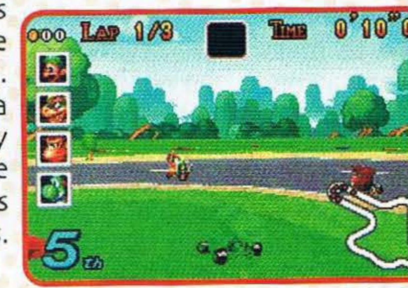


Mario Kart... un juego que revolucionó las carreras de "carritos". Hasta 1992 no había habido un juego que explotara esos pequeños cochecitos llamados Go-Karts y que reunió a varias de las estrellas de Nintendo en una competencia violenta, divertida y veloz. Siendo de los primeros juegos que salieron para el legendario SNES, este juego utilizó la rotación y escala (especialidades del sistema) para crear escenarios y pistas nunca antes vistas. El juego tenía 15 pistas y era para dos jugadores simultáneos.



Tiempo después, con la llegada del N64 y las gráficas poligonales, se pudieron crear mundos en tiempo real en donde realmente había unas carreras como ninguna otra. En Mario Kart 64 se llevó al extremo la violencia y diversión del clásico Super Mario Kart para crear un juego que a su vez, llegó a ser un clásico más de la familia de los "Mario". Siendo de Nintendo, este juego está enfocado para toda la familia, muy sencillo de aprender a jugar, es uno de los juegos más recomendables de todos los tiempos. Cuando lo tuvimos en 1997, comprendimos que jugar un título de Karts entre cuatro personas era la locura total a lo largo de 16 pistas diferentes.

Ahora con la llegada del Game Boy Advance, Nintendo creó el nuevo paso en el concepto de Mario Kart. Aunque ha habido muchos juegos para muchos sistemas con la misma temática, nunca ha habido un juego que llegue al grado de diversión de los "Mario" y hemos visto juegos similares inclusive para el Game Boy Color que son entretenidos, pero no se comparan al clásico. Mario Kart Super Circuit ha llegado para romper con todas las expectativas de estos juegos brindándole a los videojugadores todo lo que ansiábamos en un juego de carreras portátil. Vamos a checarlo muy bien para que veas a qué nos referimos.



El juego es un mezcla del original Super Mario Kart y de Mario Kart 64, tiene diferentes elementos de ambos que lo hacen muy sencillo de aprender a jugar y donde los fans de este juego encontraremos muchas similitudes. Con la tecnología del Game Boy Advance, podrán jugar este maravilloso título hasta cuatro personas simultáneamente, cada una con su sistema y la opción de jugar con un sólo cartucho.



Pueden jugar hasta cuatro personas, cada una con su GBA. Si juegan con un sólo cartucho, pueden accesar a cuatro pistas diferentes de las que tengan disponibles y cada uno de los jugadores utilizará un carismático Yoshi de color diferente. Si todos tienen su cartucho, podrán jugar cualquier pista inmediatamente que ya tengan disponible con todos los personajes a seleccionar, con todas las opciones. Otro detalle muy particular y excelente de esta nueva versión es que cada jugador tendrá su pantalla completa, por lo que no sufrirá de espacio, jugará justo como si fuera una carrera normal en modo de un solo jugador. Pero lo mejor es que cada quien podrá ver sus premios que tenga, pero sin ver los de los demás; esto le da más sorpresividad al juego, pueden usar sus poderes en cualquier momento y nadie lo esperará porque cada quien estará viendo su propio juego.





También cuenta con los modos de juego Time Trial y Battle, donde podrán reventarse los globos para ver quién es el mejor, checa lo siguiente para que veas cuáles son los personajes que te recomendamos para estos modos.



El juego cuenta con ocho personajes, son los mismos de la versión de Nintendo 64. Obviamente cada uno cuenta con diferentes cualidades y desventajas, los veteranos de Mario Kart no perderán tiempo en pensar, simplemente escogerán a su personaje predilecto.

Bowser, Wario y Donkey Kong



Este trío es el de los pesados. Pueden alcanzar una buena velocidad una vez que se han encarrerado bien, pero se tardan mucho en acelerar. Por lo mismo que son pesados, tienen un buen control y no pierden mucha velocidad al dar las vuletas, pero sí al salirse de la carretera. Asimismo, son más resistentes a choques con otros Karts; de hecho pueden empujar y sacar de control a personajes livianos, lo cual puedes explotar mejor en los modos de batalla.

Mario y Luigi

Los fontaneros más famosos del mundo de los videojuegos son los personajes más balanceados. Son una buena opción para cuando empiezas a jugar por primera vez Mario Kart, no pierden tanta velocidad en las curvas ni al salirse de la carretera, pero sí aceleran más lento que los demás. No son muy recomendables si lo que deseas es hacer buenos tiempos en el modo de Time Trial.





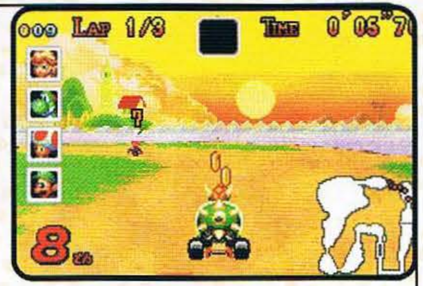
Peach, Yoshi y Toad



Por último, tenemos a estos tres personajes, son muy livianos y aceleran muy rápido, además de que su velocidad máxima es la mayor de todos. Pero como era de suponerse, son muy propensos a choques físicos, especialmente de los tres pesados del juego, además de que pierden mucha velocidad en las curvas si no usas un turbo o el botón R; por ende, no pierden tanta velocidad si salen de la carretera. Este trío es excelente para imponer récords en Time Trial.

Toma el volante.

Los controles son casi los mismos que en la versión de N64. Claro que debes acostumbrarte de nuevo a usar el Pad en lugar del Stick, si jugaste por mucho tiempo Mario Kart 64. Aquí no hay los mini-turbos que lograbas con el botón R, pero si podrás usarlo para saltar y hacer vueltas cerradas.



Este botón es tu acelerador, debes saber acelerar y desacelerar en todo momento para un mejor control de tu Kart; si pierdes el control, espera un momento para volver a acelerar sin derraparte mucho.





El freno es tan importante como el acelerador, en Mario Kart Super Circuit enfrentarás muchas pistas con abismos y caminos angostos. Si vas muy rápido y no puedes dar la vuelta, es mejor frenar con el botón B a caer en el abismo y perder mucho tiempo.

Control Pad

Con el Pad podrás controlar a tu personaje a lo largo del juego, debes tener en cuenta que el control es más parecido a Super Mario Kart que a Mario Kart 64, por lo que las vueltas deberás controlarlas con ayuda del freno y del botón R, también resulta útil desacelerar en las vueltas para volver a acelerar en las rectas; dado que aquí no hay la precisión del Stick. Claro que esto no quiere decir que el control sea malo, al contrario, puedes jugar sin ningún problema y te acostumbras muy rápido.







Este botón controla el uso de los ítems que vas recogiendo en la pista. Una vez que hayas pasado por una cajita de ítem, éste será seleccionado al azar; puedes claro, presionar el botón L para cancelar el random y selecciones un poder, pero debes ser muy preciso si quieres atinarle a un ítem en especial. Una vez que el ítem sea seleccionado, puedes usarlo en el momento que desees presionando el botón L, pero puedes dejarlo presionado para mantener el ítem "afuera" y poder agarrar otro de repuesto, esto varía según el ítem que tengas. Al soltar el botón L, el poder será activado, también puedes presionar hacia atrás y soltar el botón L para que el poder (como las conchas verdes) salga disparado hacia atrás.



Con este botón activas el salto, aquí es muy útil dado que hay muchos lugares con abismos y en algunas pistas, como en la playa, hay que ir saltando para evitar perder velocidad con el agua. El otro uso del botón R es para dar las vuletas cerradas, debes saltar y dejar presionado R para que tu personaje tome mejor la curva, pero no debes abusar porque no puedes controlar tan bien a tu personaje al estar dando así las vueltas.









Dentro del juego encontrarás diversos tipos de elementos que te ayudarán en tu carrera, como las monedas, que te ayudan a acelerar más, las flechas te darán un turbo extra para sacarle ventaja a tus oponentes y rampas para saltar obstáculos pronunciados.

Como en todo, también hay elementos dentro de las pistas que te quitarán velocidad o te estorbarán para seguir corriendo como los Thwomps, el agua, la arena e inclusive la lluvia; esta pista tiene un efecto muy padre de lluvia que te dificultará la competencia. Chéca cómo el agua cae normalmente si estás detenido, pero si vas corriendo, cambiará siguiendo las leyes físicas naturales; esto es un buen detalle.



Todo se vale.

Los ítems son elementos muy útiles dentro de las carreras en Mario Kart, a veces pueden voltear los papeles y hacerte ganar o perder una carrera. Ya son clásicas las jugarretas que puedes urdir con los poderes, puedes usarlos de muchas maneras para atacar y defenderte de tus enemigos, debes conocerlos bien para que sepas qué hacen y cómo y dónde utilizarlos. También cuenta con la opción de Random para que elijas un corredor al azar, esta opción es muy buena pues pueden ver quién es el mejor corredor y que puede con cualquier tipo de personaje.



Concha Verde



Estas conchas las puedes disparar hacia adelante o hacia atrás. Siguen una línea recta, salvo que choquen con alguna pared, donde rebotan; puedes usar esto como técnica para deshacerte de tus enemigos. Pueden aparecer una concha sola o en grupos de tres, cuando son tres, las activas y se quedan girando alrededor de ti, por lo que es una gran defensa contra los contrarios.

Concha Roja



Estas conchas son similares a las verdes y cumplen con las mismas características que éstas, pero con la diferencia de que estas siempre siguen al corredor más cercano que vaya adelante de tí, sin necesidad de apuntar. Lo que sí es que no pueden ser lanzadas hacia atrás.

Concha Azule



Esta concha siempre viene sola, pero es suficiente para inspirar terror a los contrincantes. Cuando es utilizada, sale disparada siempre apuntando al corredor que vaya en primer lugar; si algún otro competidor se interpone en su camino también sufrirá el golpe sin que la concha pierda su velocidad ni dirección.

Estrella



Este ítem es uno de los más útiles, especialmente si vas en último lugar. Cuando lo usas, eres invencible por un tiempo limitado, además de que tu velocidad se incrementará muchísimo; no pierdes velocidad al salirte de la carretera, por lo que sirve para realizar atajos.

Banana



Esta resbaladiza arma puede lanzarse hacia adelante o dejarse hacia atrás, cuando alguien pasa sobre ella, perderá el control irremediablemente; trata de usarla antes de una curva o de un abismo. A diferencia de la versión de N64, sólo hay bananas solitarias, ya no hay racimos.

Boo



Al usar este fantasma eres invisible a los demás competidores, además de que les robarás algún ítem que tengan sin usar. Aunque no podrás sufrir daño alguno, si perderás velocidad si sales de la carretera por lo que no es bueno para hacer atajos.

Hongo



Los hongos son turbos que te acelerarán de golpe, son muy efectivos para hacer atajos y pasar zonas donde pierdes velocidad. Lamentablemente, aquí no hay hongos triples ni dorados como en la versión de N64, por lo que debes saber racionarlos.

Rayo

Este divertido poder golpea a todos tus contrincantes (salvo que tengan en uso una estrella o Boo) haciéndolos más pequeños, por lo que son vulnerables a un buen pisotón. Si dos corredores van chiquitos y chocan, ambos se aplastarán. Curiosamente, al ir corriendo, notamos que usamos sin problemas una estrella al ir pequeños, esto abre una nueva posibilidad de cambio de papeles y defensa.

Mario Kart Super Circuit es uno de los juegos más esperados en la redacción, seguramente cuando tu estés leyendo esto ya esté con tu distribuidor autorizado o inclusive ya lo tengas. Pues podemos decirte muchas cosas, pero la verdad es que es uno de los mejores juegos que hemos checado y que te lo recomendamos muchísimo, no tenemos más qué decirte... el nombre de Mario Kart lo dice todo.

SEGUNDA OPINION

Cuando yo entré a colaborar nuestra revista, nunca hab jugado Mario Kart 64, sol Super Mario Kart. Tuve que pasa por bastantes derrotas y paga muchos refrescos (¡aquí s apostaba de a refresco por punt de diferencia!) a Víctor Arjona y Spot... pero finalmente, usando m instinto de videojugador pude dar l talla y vencerlos. Ciertamente, la carreras más violentas y encarnizada se llevaron a cabo en este juego pasado el tiempo, ya no se juega co la misma frecuencia que antes, pc mútliples razones como Conker's BF y Bomberman 64 Second Attack entr otros, pero nunca ha pasado de mod una buena reta en el Kar

No es necesario decir que todc esperamos ansiosos la llegada de Mari Kart Super Circuit, es la renovación de u excelente juego pero ahora portátil, par llevar la violencia y diversión a cualquie lado. Espero que todos los fans tengan l oportunidad de jugarlo y comprobará que es uno de los juegos que antes de qu salga a la venta, ya es un clásico que n puede faltar en su colección. Mientra tanto, veremos quién es el mejor en est nueva etapa de Mario Kart... Toad recibi a sus antiguos adversarios, dispuesto defender su coron

Panteó

MARIO KART SUPER CIRCUI

COMPAÑÍA: Nintendo

COMPATIBLE CON:



CLASIFICACIÓN:



DESARROLLADOR: Nintendo

MEMORIA: 32 MEGAS



CATEGORÍA: CARRERAS

LANZAMIENTO: AGOSTO 2001

LO BUENO ES QUE

-Es una adaptación mu buena porque combin los dos títulos anteriores

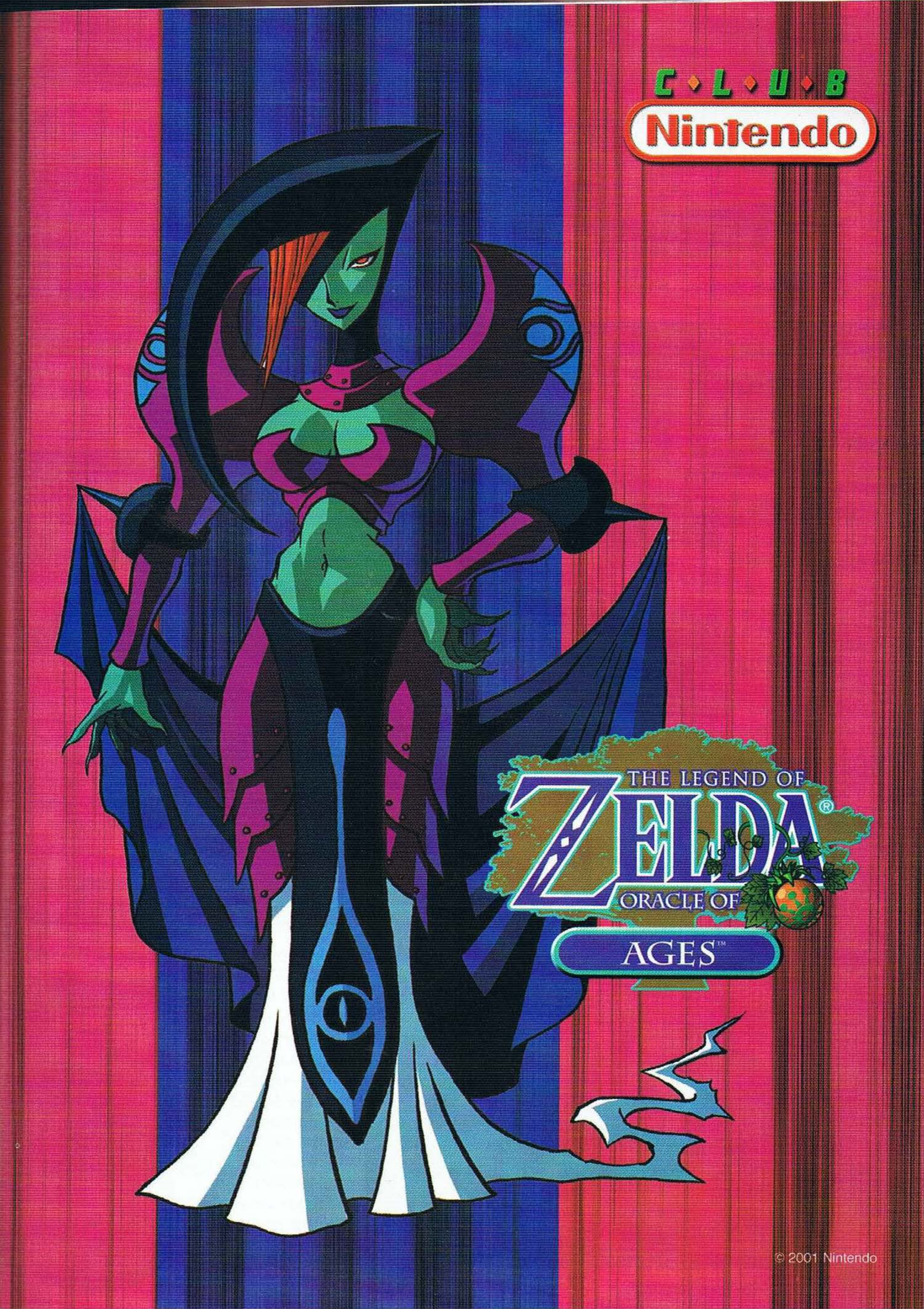
-Conserva la movilida exacta de la versió de SNES

-¡Ya mero sale

LO MALO ES QUE

-Los fans de Mario Kar esperamos mucho pc esta secuel (¡pero ya esta aquí!)

-No le dieron un perspectiva menos plan como en la versión d N64


C·L·U·B
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA®
ORACLE OF
AGES™
© 2001 Nintendo



¿Qué tal? Este juego realmente nos puso a buscar ¿no?; pues ahora vamos a seguir con estos tips súper extensos que nos han traído asolados, ¡ya soñamos con Banjos, Gruntildas y Kazooies!, pero bueno, vamos a seguir con Jolly Roger's Lagoon.

5. Jolly Roger's Lagoon



Una vez que completes el Jiggywiggy's Challenge 4, podrás accesar a este nuevo mundo. Dirígete a el área Plateau de Isle O' Hags y usa los botones de Slit-Up que están cerca del borde del desfiladero. Posiciona a Banjo y a Kazooie en sus respectivos botones cerca de la entrada a la cueva para abrir la puerta al área Cliff Tops. Explora esta área para que la conozcas, ahora sigue el camino alrededor de la montaña de la izquierda donde está la entrada a Ye Olde Lagoone.



Este es un mundo muy sencillo y rápido, de hecho, es el último mundo que verás así en Banjo-Tooie, lo peor todavía está por llegar. Este mundo está dividido principalmente en dos partes, una sobre la tierra y una bajo el agua. Aquí es esencial que interactúes con la gente del mundo para que puedas llegar a los confines de este mundo. Encontrarás entre otras cosas, pequeños rastros de los piratas, que indican dónde escondieron sus monedas de oro llamadas "Doubloons"; debes colectar la mayor cantidad de éstas que puedas, porque te serán muy útiles en este mundo.





Mumbo Jumbo's Skull: Sunlight

Agarra el Glowbo que está dentro de Pawno's Pawn Shop y sigue el camino que está fuera para que llegues a la choza de Mumbo. Mientras subes, ve tomando los Doubloons. Una vez que estés transformado en Mumbo, ve al botón de Mumbo que está cerca del lago para que haga funcionar su magia. Lo que hará Mumbo es oxigenar el agua, para que Banjo y Kazooie puedan respirar bajo ella. Ahora puedes ir a cambiar a Mumbo por Banjo para que explores este mundo a gusto.





Humba Wumba's Wigwam: Submarine



Nada a través de la cueva de entrada azul para que llegues a el área de Atlantis y puedas agarrar el Glowbo que está en el fondo de la caverna. Justo sobre el Glowbo está la choza de Wumba, ahí ella te transformará en un submarino.

Siendo submarino podrás bucear más hondo sin ser aplastado por la gran presión. Ahora dirígete al área Davey Jones's Locker y entra en la gran abertura para que participes en el mini-juego del mini-submarino. También deberás ir al locker que dice "D. Jones", ahí enfrentarás al jefe de este mundo: Lord Woo Fak Fak. Una vez que termines con estos objetivos, regresa a que seas transformado nuevamente en Banjo y Kazooie.



Jiggies

Para que puedas obtener una de las Jiggies, debes ir con el par de cerdos que están cerca del agua, ellos te pedirán que evites que los desperdicios caigan a la piscina y además que calientes el agua. Para calentar el agua debes cumplir un par de objetivos en los mundos de Cloud Cuckooland y en Hailfire Peaks, así que por el momento no te preocupes demasiado por esto, podrás agarrar esta Jiggy después.



Para calentar el agua debes ir a Cloud Cuckooland y usar el Beak Barge en el cubo de hielo para que lo noqueés y caiga en la piscina caliente en Hailfire Peaks; de esta manera enfriarás la temperatura. Ahora ve a Lava Side y usa el Banjo's Shack para que nades bajo el agua y presiones el botón. El agua caerá justo en la piscina de los cerdos en Jolly Roger's Lagoon. No tendrás que ir con los cerdos para que te den la Jiggy, solitos de la añadirán a tu status.



Para que puedas apagar la cañería y detener los desperdicios, usa el Shockspring Pad que está cerca de Jolly's Inn para que llegues al techo, inmediatamente usa el Talon Trot para llegar a la chimenea. Usa el Grip Grab para que encuentres un tubo, déjate caer ahí. De aquí, dispara un Grenade Egg a la entrada que está debajo tuyo y entra ahí. Sigue el río de desperdicios hasta el sótano de la planta de desagüe en Grunty Industries. Sigue el corredor hasta un cuarto grande donde encontrarás un botón rojo. Usa el Beak Barge en el botón para detener el flujo de desperdicios, regresa por el mismo camino por donde llegaste.



Ahora ve al edificio que está enfrente de Jolly's Inn para que encuentres a Pawno, quien te venderá una Jiggy por 20 Doubloons.



Entra en Temple of the Fishes en Atlantis; para esto, debes dispararles huevos a las estatuas que están fuera.



Debes dispararlos en el orden que te indican las letras que están sobre la puerta del templo.

Checa el orden de la foto. Ahora entra en el templo y encuentra a Chris P. Bacon en la jaula.

Entra en Sea Bottom por medio del nivel más alto de Seaweed Sanctum y acércate al pez grande. Dispárale Grenade Eggs para que le destruyas sus dientes y puedas meterte en su boca. Toma el camino de la izquierda que lleva a Merry Maggie, la compañera perdida de Jolly. Ahora sal del pez y usa el Warp Pad para que regreses al centro del pueblo. Entra en Jolly's Inn para que seas recompensado con una Jiggy.

Usa un Grenade Egg para que truenes la pared agrietada en la choza de Mumbo en el primer piso.



Ahora usa los Split-Up Pads que están en el centro del pueblo para que puedas llevar a Kazooie a través del hueco para que llegues al área de Turtle Cove.

Debes haber aprendido la técnica Hatch en Terrydactyland, de esta manera podrás ayudar a Tiptup a empollar su huevo a cambio de una Jiggy.



Si puedes proteger a Chris P. por treinta segundos de los peces del templo, te recompensará con una Jiggy.



La mejor forma es sitúandote sobre su jaula y cambiar a modo de primera persona, mantente girando y cuando se acerque un pez, dispárale un solo huevo y voltea rápidamente.



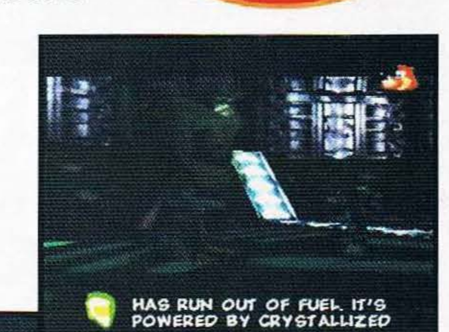


Otra Jiggy la tiene un pez transparente, lo puedes encontrar en cualquiera de las áreas que están bajo el agua, cuando lo encuentres, usa el talon Torpedo para que obtengas la Jiggy.

Entra en el área de Smuggler's Cavern que está después del OVNI. Cruza el área hasta la rampa que lleva fuera del agua del lado más lejano. Sube la rampa hasta que llegues al cuarto trasero de Jolly's Inn. Usa un Grenade Egg para que hagas estallar el barril de pólvora que se encuentra ahí para que quede un boquete en la pared del lugar. Después, cuando aprendas el movimiento Glide en Hailfire Peaks, puedes entrar por aquí para que uses este movimiento y alcances la Jiggy que se encuentra en el pilar de roca.



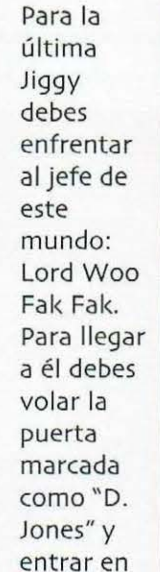
Usa el Talon Torpedo para que puedas entrar en el OVNI. Los aliens de la nave tienen un pequeño problema; no tienen energía para su nave. Para ayudarlos, dispárale un Ice Egg a las cuatro escotillas que están cerca del OVNI. Para hacerlo debes pararte enmedio y girar 90 grados para cada una de las escotillas; una vez que ellos despeguen, toma la Jiggy que está debajo del OVNI.







Siendo el submarino, baja hasta lo más profundo de Locker's Cavern para que participes en el mini-juego de Grunty. Debes hacer 60 puntos en 60 segundos para que ganes una Jiggy.



Para la última Jiggy debes enfrentar al jefe de este mundo: Lord Woo Fak Fak. Para llegar a él debes volar la puerta marcada como "D. Jones" y entrar en ella.

Este jefe es muy fácil pues es muy corto de vista, preferentemente llega con él transformado en submarino.



Cheatos

Regresa a Pawno's Emporium después de que hayas comprado la Jiggy para que puedas comprar un Cheato por cinco Doubloons.



Cheatos

Más allá de Temple of the Fishes está Ancient Swimming Baths. Usa el Talon Torpedo para entrar y usa los Split-Up pads que están hasta arriba de las escaleras. Regresa a la entrada con Banjo y usa su doble salto para que alcances el Cheato que está sobre la puerta de la izquierda.



Hay otro pez transparente en algún lugar bajo el agua, cuando lo encuentres usa el Talon Torpedo para que obtengas el Cheato que guarda.



Jinjos



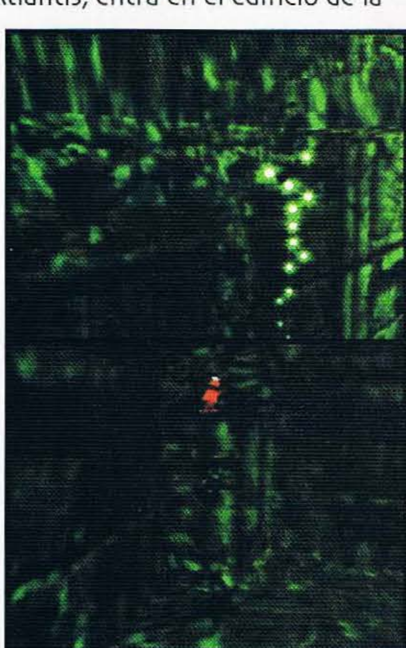
En el muelle, del lado contrario de donde están Piggles y Trotty está la tienda Blubber's Waverace.

Usa el Shockspring Pad que está detrás de la esquina para que puedas subir a lo más alto y encuentres al Jinjo del lado contrario.

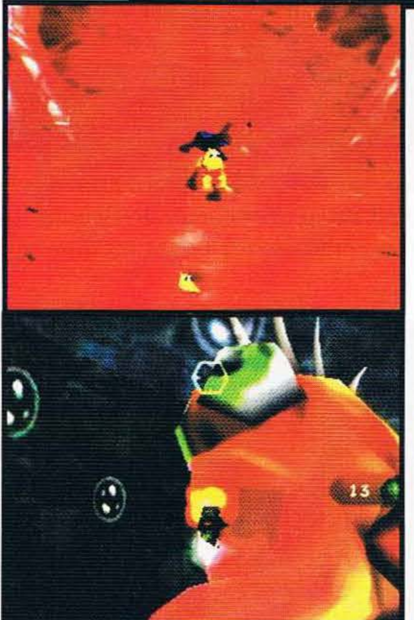
Ahora ve con Blubber y cambia un Doubloon por lo útlimo que contiene su caja, usa el Bill Drill en la caja para que obtengas un par de Turbo Trainers. Dirígete rápidamente afuera y corre cruzando el lago hasta la cabaña que está lejos, ahí está el Jinjo. De regreso, encontrarás unos Doubloons en el fondo de este lago.



En el área de Atlantis, entra en el edificio de la esquina, Seaweed Sanctum. Usa el Shocksrping Pad para que subas a los pilares. Una vez ahí, corre hasta pasar la salida que lleva a Big Fish Cavern y agarra el Jinjo que está en la esquina.



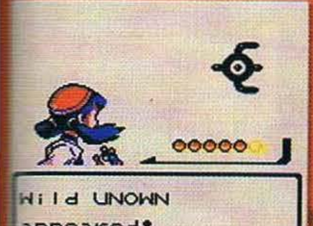
Ahora entra en Big Fish Cavern a través del nivel más alto de Seaweed Sanctum y acércate al enorme pez. Destruye sus dientes con unos Grenade Eggs para que entres en su boca y toma el camino de la derecha para que encuentres el Jinjo que está esperando allí.











POKéMON CRYSTAL VERSION

¡Atrápalos ya!

Animaciones en las batallas.

Compatible con Pokémon Stadium 2 y todas las versiones anteriores para coleccionar los 251 Pokémon.

2 personajes principales a escoger.

Reloj interno en tiempo real.



gamela

Nada a través de la caverna pequeña en el área de Atlantis para que llegues a el área Sunken Ship. Entra en Sunken Ship y usa un Grenade Egg para abrir el cofre que está en el piso y liberes al Jinjo.





Justo a la izquierda del Warp Pad y Electric Eel's Lair, en Atlantis, está un hueco en el Temple of the Fishes. Nada dentro para que agarres un Honeycomb.

Honeycombs



Sigue las instrucciones que te dimos para apagar el desagüe. El primer Honeycomb está en el primer tubo, usa el Grip Grab para alcanzarlo.

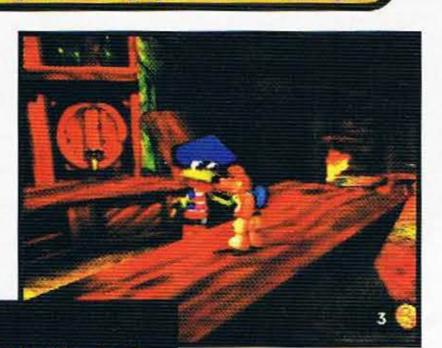
Una vez más, busca un tercer pez transparente para que uses el Talon Torpedo con él y obtengas una Honeycomb. Recuerda que el pez puede estar en cualquier parte sumergida.



Movimientos

Sub-Aqua Egg-Aiming

Entra en Jolly's Inn y paga un par de Doubloons por una habitación. Aunque esté en



SUB-AQUA EGG AIMING
WHEN IN THE WATER AND
BADDIES ATTACK

el peor estado, aquí encontrarás uno de los montículos de Jam Jar donde

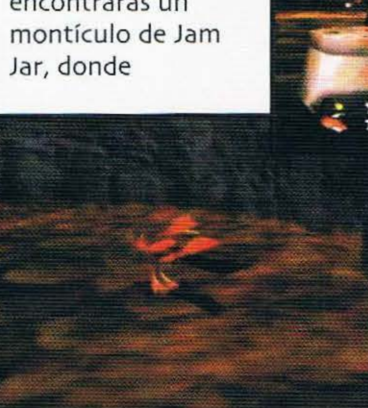
aprenderás a disparar huevos debajo del agua, muy útiles en este mundo.



Wing Whack

Destruye el cofre que está en el centro del pueblo con un Grenade Egg y usa los Split-Up Pads para controlar a Kazooie. Ahora dirígete al área que está más allá de Waverace Shop que se llama: "Turtle View Cove", ahí encontrarás un montículo de Jam Jar, donde

YOU'VE LOST THE SAFETY
THAT BANJO BRIN



aprenderás el primer movimiento de ataque de Kazooie.





Talon Torpedo

Debajo del agua, nada a través del túnel que está por donde está el OVNI para que entres en el área de Atlantis. Nada a través del hueco que está cerca de del Warp Pad para que entres en Electric Eel's Lair. Sube para que encuentres un montículo de Jam Jar donde aprenderás a usar uno de los movimientos más útiles para este mundo.





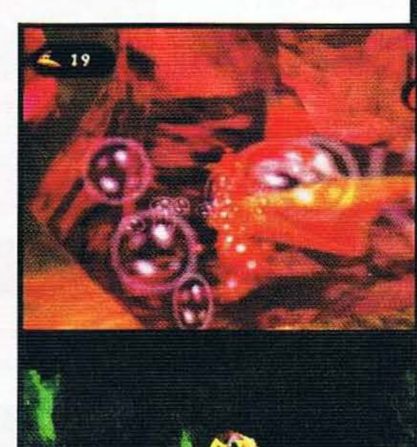


6. Terrydactyland



Para entrar en este mundo debes tener por lo menos 20 Jiggies, ahora ve con Master Jiggywiggy para que enfrentes su siguiente reto; donde deberás colocar trece piezas para que te abra la entrada a un nuevo mundo lleno de dinosaurios, muchos peligros y claro, muchas cosas por encontrar.

Del templo de Jiggywiggy en Wooded Hollow, regresa a Pine Grove y usa el Talon Torpedo en la roca que está en el agua a la derecha. Pasa el Digger Tunnel, venciendo a Klungo una vez más, mientras pasas y entra en el área de Wasteland de Isle O' Has. Terrydactyland se halla al final de la cueva que tiene la figura de la cabeza de un Styracosaurus.





Mumbo Jumbo's Skull: Enlarge

Agarra el Glowbo que está detrás de la cabaña de Mumbo y llévalo adentro (lo bueno es que los Glowbos no están tan ocultos como pensábamos). Ya que tengas el control de Mumbo, dirígete rápidamente al Mumbo Pad que está justo fuera de su cabaña. Aquí usará su magia para agrandar las rocas que están para cruzar el foso que está cerca. Necesitarás usar esta magia en dos ocasiones más: Para agrandar al pequeño dinosaurio que está en Styracosaurus Family Cave y para agrandar la tienda de Wumba.







Dependiendo del orden en el que avances en Terrydactyland, te encontrarás con que tal vez tengas que regresar a la tienda de Wumba a su tamaño pequeño.

Humba Wumba's Wigwam: T-Rex y Daddy T-Rex

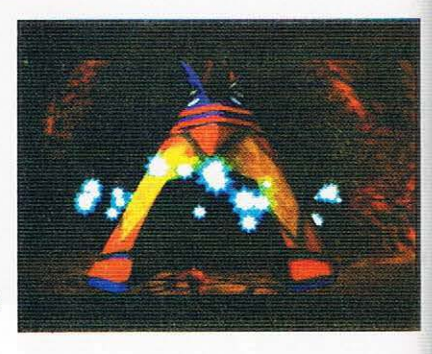


Detrás de la tienda de Wumba está un túnel pequeño de color rojo, dentro encontrarás el Glowbo que necesitarás llevarle a Wumba.



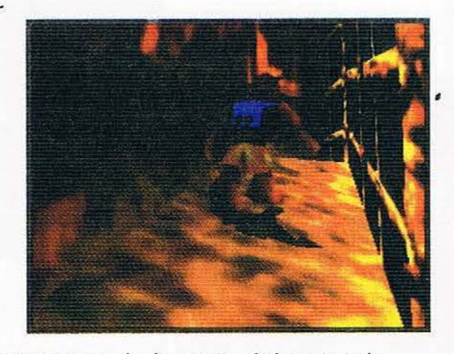
Dependiendo del tamaño de la tienda de Wumba, te transformará en un T-Rex pequeño o en un T-rex "normal".

Tendrás que cumplir ciertos objetivos con los dos tamaños de T-Rex, por lo que tendrás que usar la magia de Mumbo para cambiar de tamaño la tienda de Wumba al menos un par de veces.



Rocknut #1:

El primero de estos malandrines se encuentra en el puente que está sobre el túnel casi a la entrada del mundo. Para subir a donde está, debes usar una pequeña cueva que está casi debajo que lleva dentro de la montaña, sigue ese camino y saldrás justo frente al cavernícola, pero como siempre te da la cara, debes ir a la derecha de este lugar hasta que encuentres un par de Springy Step Shoes, corre de regreso y salta en el pilar de roca que está antes del Rocknut para que éste se quede observándote, ahora dispara al suelo un Clockwork-Kazooie Egg para que hagas llegar al pequeño artefacto por la cueva que te mencionamos antes quede detrás del distraído Rocknut, ya sabes qué hacer para deshacerte de él.





Jiggies

Para conseguir una difícil Jiggy, debes acabar con los cinco miembros del clan Rocknut. Estos cavernícolas son muy difíciles de vencer si no sabes cómo; el chiste es que traen una armadura que los protege y que no puedes dañar con nada; además de que no dejan de voltear haca donde tú estás. Lo que debes hacer es situarte en una posición donde ellos te vean y mandar una Kazooie mecánica para que los ataque por la retaguardia, una vez que esté en posición, presiona el botón B para que estalle y puedas deshacerte de ellos.

Rocknut #2:

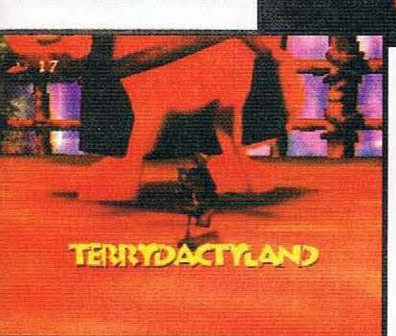
Más allá de donde está el montículo de Jam Jar donde aprendes el moviento Springy Step Shoes, está una serie de celdas. Lanza un Clockwork-Kazooie Egg en el hueco en el centro del nivel más bajo para que aparezca una Kazooie mecánica, llévala al siguiente hueco de la derecha, donde encontrará al Rocknut y podrás destruirla. Recuerda que Banjo debe quedar frente a él para que te siga viendo.





Rocknut #3:

Del área de River Passage donde Banjo aprende el movimiento de Taxi Pak, sal por medio del túnel del lado contrario del que llegaste. Fuera, detrás de la cascada está otro Rocknut, dispara un Clockwork-Kazooie Egg a través del hueco de la izquierda para que lo pongas fuera de combate, recuerda que debes dejar a Banjo frente a él en el pilar que está frente al Rocknut.



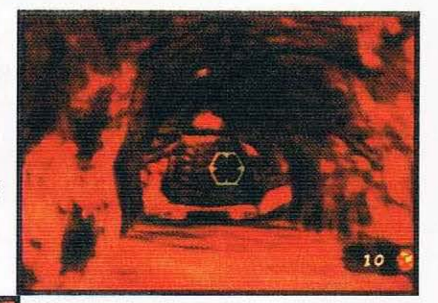
Rocknut #4:

Dentro de Train Station, en una saliente en las vías está el Rocknut. Dispárale un Clockwork-Kazooie Egg desde abajo para detonárselo por detrás.



Rocknut #5:

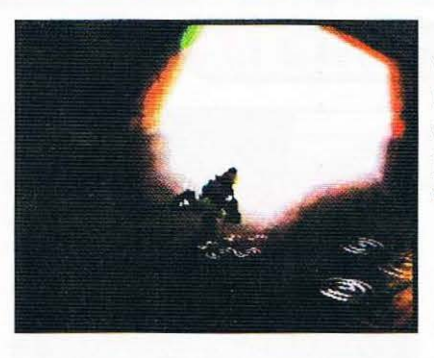
Usa los Springy Step Shoes para que subas la montaña que está por la cabaña de Wumba. En la cueva de color rojo que está más allá de la Unga Bunga's Cave está el último Rocknut. Pero este es muy listo y siempre ve la manera de darte la cara, haciendo casi imposible que lo puedas atacar por donde le duele. Para lograrlo, debes usar el camino que está seccionado hasta que llegues a la mitad; de aquí dispara un Clockwork-Kazooie Egg a la entrada de la cueva. Con el Rocknut mirando hacia ese lado, podrás posicionar el huevo en donde lo va a sentir; al terminar con toda la banda, serás recompensado con una Jiggy.











Otra de las Jiggies difíciles la obtienes al ayudar a la mamá Styracosaurus, que está en su cueva más allá del área de la prisión. Cada uno de sus tres crías tiene un problema: uno está perdido, otro está enfermo y el último es muy pequeño, ella te recompensará con una Jiggy si la ayudas con sus tres hijos.

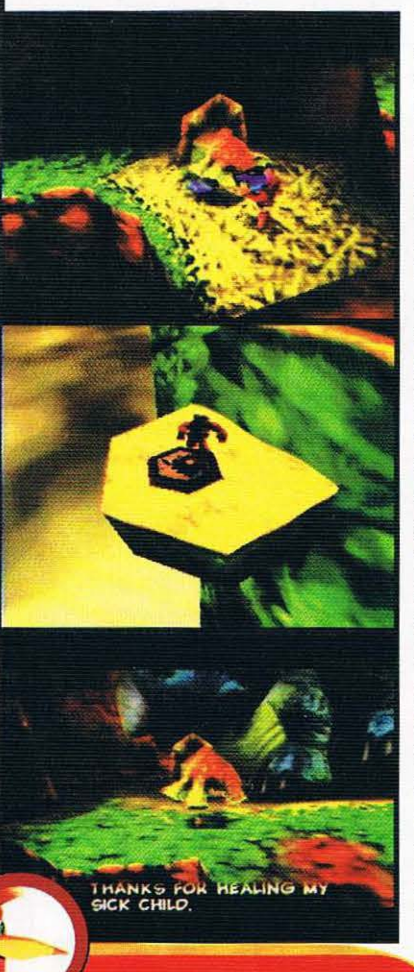
El Styracosaurus perdido:

Cuando estabas en Witchyworld, seguro liberaste al dinosaurio de Cave of Horrors. Asumiendo que llevaste a Chuffy a Witchyworld, el dinosaurio debe estar a abordo. Lleva a Chuffy de Witchyworld a la Train Station en Terrydactyland para que este pequeño pueda regresar con su madre, ¡¿si que estaba bastante perdido no crees?!



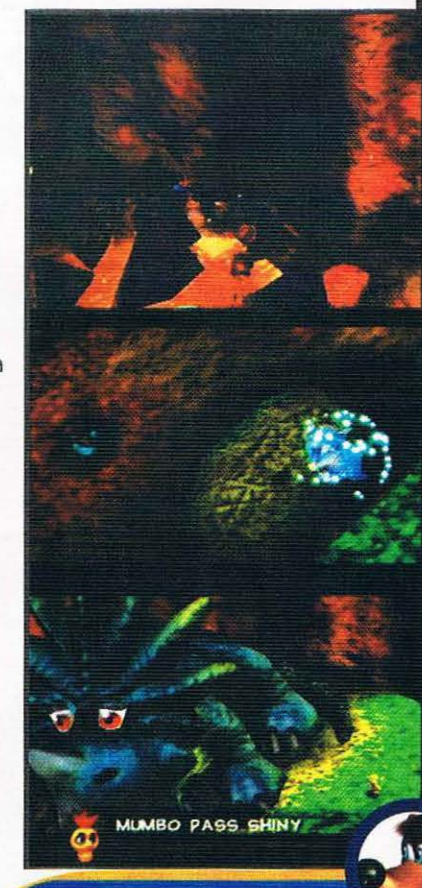
El Styracosaurus enfermo:

Una vez que Chuffy llegue a Terrydactyland, usa los Split-Up Pads para que lleves al pequeño dinosaurio a la Train Station con la ayuda del Taxi Pack (debes dejarlo en el vagón en el que venía su hermano y regresar por Kazooie). Dile a Chuffy que vaya a la estación de trenes de Isle of Hags (cerca de la entrada a Jolly's Laggon) donde podrás llevar a Mumbo para que lo cure.
Pero Mumbo no puede curarlo dentro de su cabaña, debes llevarlo al Mumbo Pad que está frente al tren.
El Glowbo que necesitarás se encuentra en el techo de la entrada a Hailfire Peaks (debes presionar un botón que está abajo de la entrada a Jolly's Lagoon para que puedas llegar aquí).
El botón del tren, que necesitas para para abrir las vías a esa área, está en la pared contraria a la entrada de esta área, debes usar el Grip Gran para alcanzarlo.



El Styracosaurus pequeño:

Usa el Bill Drill con las rocas que están en el suelo de la cueva para que encuentres un Mumbo Pad y un Shockspring Pad. Ahora trae a Mumbo a la cueva de la familia Styracosaurus para que use su magia y haga crecer al pequeño dinosaurio. Debes tomar en cuenta que Mumbo no puede llegar directamente porque está muy inclinado, debes llevarlo por un rodeo usando la saliente de la derecha. Ya lo sabemos, aquí Mumbo podría haber curado al Styracosaurus, pero recuerda que su magia difiere de mundo en mundo (¡nosotros también hicimos coraje después de todo el rollo del tren!).





Continuará en el próximo número

En sus mar-karts, ¿LISTOS?

¡Mario Kart sigue en la carrera!

No dejes que te rebase, porque si compras* tu juego entre septiembre 11 y octubre 12 del 2001, obtendrás un pase 2x1 para Six Flags.

Lleva tu boleto el 13 de ocubre a las taquillas del parque y te daremos un distintivo para que puedas demostrar tu habilidad como piloto de carreras participando en las competencias que se llevarán a cabo en el área de Go-Karts y, si resultas ganador, podrás llevarte un fabuloso viaje (VTP) de Mexicana y muchos regalos más.

Nintendo®

VTP®
MEXICANA



* Compra tu juego en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool o Sears.

www.nintendo.com
Gamela Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México.
Válido sólo en el D.F. y Área Metropolitana.





¿Alguna vez alguien dijo que los sistemas de videojuegos portátiles no podían hacer translaciones fieles de un sistema casero? Pues el clásico juego de Shiny Entertainment que tuvo gran aceptación en el Super Nintendo ya está de vuelta y mejor que nunca en el Game Boy Advance; nos referimos a las aventuras de el mismísimo gusano de tierra llamado: Jim.

Por si no todos lo saben, Earthworm Jim es un título original de Shiny Entertainment que en su momento fue comercializado por Playmates; pero ahora los chavos de Game Titan se pusieron a chambear en compresión y translación de datos para el Game Boy Advance y tomaron este juego como prueba, pero les quedó tan bien que cuando la gente de Majesco Sales vio el resultado, vieron que el juego es tan bueno que decidieron hacer un convenio con Shiny para distribuirlo. Gracias a la capacidad de los cartuchos y todo el equipo interno del sistema, no hubo ningún problema para hacer este gran título en éxito más para que te lo lleves a donde quieras.



Para todos aquellos que no tuvieron la dicha de conocer este título cuando el Super Nintendo estaba en su apogeo, EWJ (para abreviar el título del juego) fue una excelente muestra de lo que se puede hacer con una buena animación y muchísima creatividad tanto en los niveles como en los personajes. En definitiva, EWJ es un extraordinario juego en 2D en el que debes de eliminar a los bizarros adversarios con una infinidad de armas de lo más extrañas, pero sobretodo, con su ametralladora y el látigo de su cabeza.

La fuerza de Jim proviene de su súper traje especial que le permite saltar y luchar contra los villanos, por lo que deberás de recuperar su fuerza al encontrar en los niveles los átomos para que nunca se te acabe la energía.

En este capítulo de la saga, Jim debe hacer hasta lo imposible para rescatar a la princesa que ha sido capturada por su peor enemigo, pero como para esta lombriz de tierra no hay nada imposible, se lanza en la aventura que lo lanzaría al estrellato.



El control es lo más increíble del juego, no te cuesta absolutamente nada de trabajo acostumbrarte a él, de hecho, cuenta con todos los movimientos del original sin que pienses que salió alguna vez una versión diferente.

Con esta clase de juegos, es seguro que el Game Boy Advance tome el lugar de su predecesor de 8-Bits sin ningún problema. Esperemos que Nintendo siga apoyando los títulos tan buenos como éste.



Segunda Opinion

Nada como un buen clásico y la verdad es que el Game Boy Advance se está llenando de ellos, tal vez demasiados para mi gusto, ya deberían de estar trabajando en algo más novedoso y original, pero aún así está bien para que las nuevas generaciones vean lo bueno de los juegos en dos dimensiones. EWJ es una copia fiel del juego que saliera para el Super Nintendo y lógicamente tiene toda la acción y la emoción que se logró en dicho sistema. Con la gran variedad de colores y el buen frame rate, EWJ es una excelente opción para llevar entretenimiento a cualquier lado.

El Conejo



Lo Bueno Es Que

- El control es casi perfecto, de hecho, ni siquiera te acuerdas que en el control original contabas con los botones X y Y.
- Con este juego ya no tendrás que estar llevando el Super Nintendo a la casa de tu primo para enseñarle lo que es bueno.



Compañía

Compatible con

Clasificación



Desarrollador

Memoria: 64 Megas

Categoría: Acción Aventura

Lanzamiento: Junio 2001



Lo Malo Es Que

- Al igual que el juego original, no cuenta con algún modo de guardar tus avances, por lo que cada vez que prendas el sistema comenzarás desde el principio.



SPACE WORLD 2001

Una convención sin precedentes.

Del 24 y 26 de Agosto se llevó a cabo el tradicional evento Nintendo Space World en la ciudad de Tokio, Japón, al que toda la prensa especializada acudió con más emoción que al mismo E3 del presente año. A unos días de ser lanzado el Nintendo GameCube, la gran N presentó una gran variedad de juegos tanto para este sistema como para el Game Boy Advance y Color.
Esta es una pequeña lista de lo que muy probablemente veremos este año y el siguiente para todos los sistemas.

GameCube
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup - Electronic Arts Square
SSX Tricky (Título no definido) - Electronic Arts Square
Virtua Striker 3 ver. 2002 (Título no definido) - Sega
Phantasy Star Online (Título no definido) - Sega
Super Monkey Ball - Sega
Super Smash Bros. Melee - Nintendo
Luigi's Mansion - Nintendo
Pikmin - Nintendo
Waverace Blue Storm - Nintendo
Animal Forest Plus - Nintendo
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet - Nintendo
Animal Leader - Nintendo
Eternal Darkness (Título no definido) - Nintendo
Bomberman Generation - Hudson

Game Boy Advance
Kikikaikai Advance (Pocky & Rocky 3) - Altron
Blender Bros. - Infogrames-Hudson
Medarot Navi (Kabuto) - Imagineer
Medarot Nabi (Kuwagata) - Imagineer
Maker - Imagineer
Advance Rally - MTO
Battlenetwork Megaman EXE 2 - Capcom
Reversal of Judgement - Capcom
Street Fighter Zero 3 - Capcom
Breath of Fire II - Capcom
EZ Talk (Título no definido) - Keynet
Nobunaga's Ambition - Koei
Kikaika Guntai (Mechanized Army) - Kotobuki System
Phalanx - Kotobuki System
Z.O.E. 2173 Testament - Konami
Gensou Suikoden Card Stories - Konami
ESPN XGames Skateboarding - Konami
Field of Nine Digital Edition 2001 - Konami
Yujou no Victory Goal 4V4 Arashi (Título no definido) - Konami
Jurassic Park III Advanced Action - Konami
Goemon New Age Shuddou (Título no definido) - Konami
Guroroji Champ - Compile
Minna de PuyoPuyo - Sega
Sonic Advance (Título no definido) - Sega
Columns Crown - Sega
Keitai Denju Telefang 2 Power Version - Smile Soft
Keitai Denju Telefang 2 Speed Version - Smile Soft
Monster Farm Advance - Tecmo
Mutsu (Título no definido) - Tommy
Zoid's Saga - Tommy
Game Boy Wars Advance - Nintendo
Densetsu no Stafi (Título no definido) - Nintendo
Magical Vacation - Nintendo
Tomato Adventure (working title) - Nintendo
Dokodemo Taikyoko Yakuman Advance (Título no definido) - Nintendo
Lunar Blaze - Nintendo
Fire Emblem: Fuuin no Ken (Título no definido) - Nintendo
Doumo-kun no Fushigi Terebi (Título no definido) - Nintendo
Batland (Título no definido) - Nintendo
Diddy Kong Pilot (Título no definido) - Nintendo
Sabrewulf (Título no definido) - Nintendo
Happy Panechu! (Título no definido) - Nintendo
Super Mario Advance 2 - Nintendo
Hatenasatena - Nintendo
Bomberman Max 2: Bomberman Version - Hudson
Bomberman Max 2: Max Version - Hudson
Robot Ponkotsu 2: Cross Version - Hudson
Robot Ponkotsu 2: Ring Version - Hudson
Super Robot Taisen A - Banpresto
Gekidou! Car Battler Go! - Victor Interactive
Mah-jongg Advance - Hori
Love Hina Advance - Marvellous Entertainment
The King of Fighters GBA (Título no definido) - Marvellous Entertainment
Wizardry Summoner - Media Ring

Game Boy Color
Hamster Paradise 4 - Atlus
Dangun-Dan - Imagineer
Sakura Wars GB2: Thunderbolt
Sakusen - Sega
Estopolis Denki ~ Yomigaeru Densetsu ~ - Taito
Kikansha Thomas Sodou tou no Nakamatachi - Tam
Game Boy Wars 3 - Hudson
Doki X Doki Sasete!! - Victor Interactive
Bug Site Alpha Version - Smile Soft
Bug Site Beta Version - Smile Soft

La gran mayoría de títulos fueron un total y rotundo éxito, incluyendo la saga de Breath of Fire, y Street Fighter Zero 3 de Capcom para GBA; Z.O.E. 2173 Testament de Konami; Phantasy Star Online de Sega y todo lo de Nintendo para el NGC.
Esperemos que todos o gran parte de estos títulos lleguen a nuestras manos.

Konami y Hudson tienen planes a futuro.

Dos de las compañías japonesas de gran renombre se han fusionado como parte de una estrategia corporativa. Konami y Hudson han planeado unir fuerzas para sobresalir (aún más) en la industria del entretenimiento electrónico. Con esto, Hudson tendrá acceso a la venta por red de sus productos gracias a la infraestructura con la que cuenta Konami y esta última tendrá la puerta abierta a la gran creatividad de los diseñadores de Hudson, creadores de juegos multiplayer con grandes ventas como Mario Party. Con estas nuevas alianzas, la industria se fortalece y deja menores oportunidades a que los productos no sean comerciales o atractivos a los consumidores.

Rayados

Tú como nosotros sabemos que Polaroid es la compañía líder en desarrollar cámaras instantáneas y no es sorpresa para nadie que ellos mismos estén promocionando un súper paquetazo para que guardes tus mejores momentos sin necesidad de esperar a revelar todo el rollo. El Paquete One-Step Verano (promoción que se extiende hasta agotar existencias) incluye:
- Cámara One Step Express 600 en su nuevo color azul.
- Película 600, el formato más conocido de Polaroid
- Una moderna calculadora con funciones digitales
- Todo esto lo podrás guardar en este amplio portacámaras hecho exclusivamente para tu One Step Express con el espacio necesario para las películas y fotos Polaroid.

Súmale diversión a tus vacaciones con el paquete de verano POLAROID

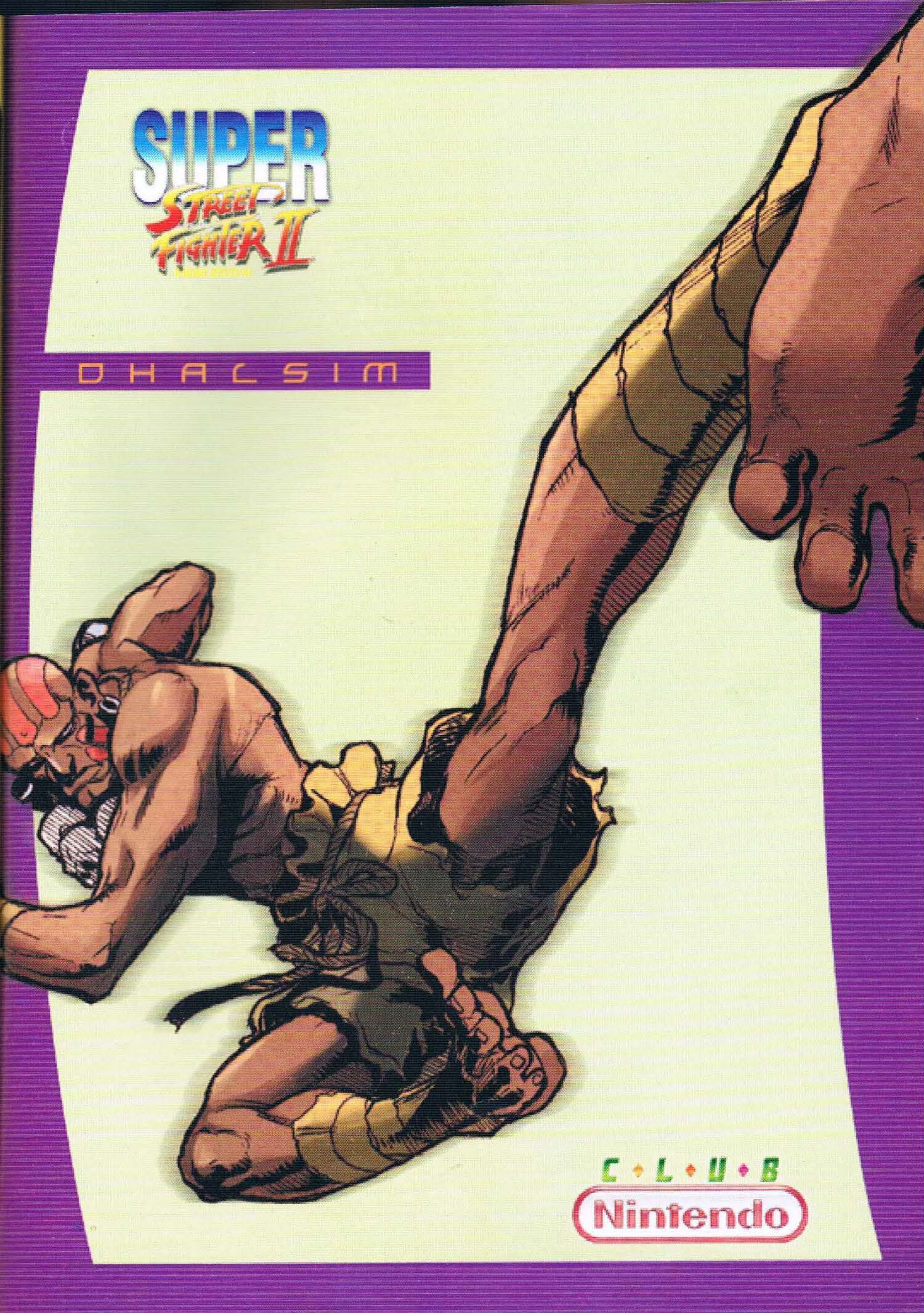
No esperes más, hay un paquete de verano POLAROID para ti

El paquete tiene un precio sugerido al público de $498.00 pesos, así que no esperes más y captura instantáneamente tus momentos más importantes.
Y para todos los lectores del área metropolitana de la ciudad de México, Polaroid nos mandó 28 gorras que te podrás llevar al mandarnos una carta con arte de cualquier personaje de videojuegos utilizando una cámara instantánea o el logotipo de Polaroid. No olvides poner tu nombre, dirección y teléfono para llamarte y decirte si eres el afortunado ganador de una de ellas. Sólo las primeras 28 cartas con los requisitos completos recibirán la llamada para que pasen por su gorra y una visita guiada por uno de nuestros expertos a las nuevas instalaciones de la redacción de nuestra revista. Tienes como fecha límite hasta el 30 de Septiembre, así que a dibujar y divertirse con Polaroid.

Reset

Como ya lo mencionamos en la Editorial, sólo faltan dos meses para disfrutar en casita el Nintendo GameCube y la verdad nos tiene desesperadísimos, no aguantamos para jugar cada uno de los juegos que Nintendo va a lanzar con el sistema.
Millones de polígonos, un excelente control, 1.5 Gigabytes de almacenamiento en un mini DVD, títulos de primerísima calidad, ¿qué más podemos pedir?... ¡¡¡ZEEEEEEELDAAAAAAA!!!
Para el siguiente número estarán las secciones acostumbradas como Dr. Mario, S.O.S., Mariados, A Fondo, de más juegos del Game Boy Advance como Advance Wars, Bread of Fire; Robocop para el Game Boy Color; y muchos juegos para el Nintendo GameCube; el final de los TIPS para Banjo-Tooie, entre muchas sorpresas.
Nos leemos en Octubre.




SUPER
STREET FIGHTER II
DHALSIM
C·L·U·B
Nintendo


SUPER
STREET FIGHTER II
DEE JAY
C·L·U·B
Nintendo